

# AMSTRAD sinclair

Modelo: 161211. ESCRITO: 10000. PVP: 2000 pes.

**APRENDE A PROGRAMAR  
CON OPERA SOFT**

# ocio

**¡REGALO!**

**TALLER  
DE HARDWARE:**  
Proyecto TEL

**STOP PRESS:**  
Autoedición  
en el CPC

**SOFTWARE:**

*Retina Fill  
(Spectrum), Fractales  
y Protector de  
Ficheros (CPC).*

**¡Juega  
con Arantxa!**

**200  
mejores  
POKES**

**JUEGOS:** Los Intocables, Sherman M.,  
Astérix, Zendo, Ballista, Roller Coaster, Sango,  
Moguerball, Pack PSW, Viaje al Centro de la  
Tierra, Urmasitas, El Jefe Orwin y Chase HQ.



# PC: PARA TODOS LOS GUSTOS

**F-16**  
COMBAT PILOT

21.50

**E.S.O.**

**SKIDOO**

**S4**

SYSTEM 2 S.A. España S.A.  
Paseo del Príncipe, 10  
28014 MADRID  
Tel.: 205 01 02 Fax: 205 01 09







## Lucasfilm, en España

**C**ON motivo del reciente lanzamiento de la última línea editorial LUCASFILM por parte de ERIC SCOTT-WALK, realizamos la visita de Douglas Glen, director de marketing de la misma. La presentación de sus últimos proyectos se realizó en las oficinas de ERIC, donde pudimos compartir la alta calidad de todos los juegos de esta empresa.

De momento, sólo nos quedaba ver la aventura de Indiana Jones totalmente traducida al español en formato de libro. El grado de esta serie de videojuegos son más elevados que otros, atendiendo al número de discos que acompaña cada programa, a los materiales manuales (en castellano) y a la total traducción del software.

Algunos de los programas que muy pronto estarán disponibles para usuarios ordenadores de 16 bits son: *The First Human* (Moses Blumstein, Indiana Jones [la aventura] y Lucas). El primero de los programas es un magnífico y sorprendente simulador de vuelo que incorpora, entre otras muchas cosas, la posibilidad de visualizar la misma pantalla que tiempo pasado, varios puntos de control, distintos puntos de vista, etcétera.

Moses Blumstein, un entusiasta y muy experimentado aficionado muy similar a Indiana Jones [la aventura], el proyecto más ambicioso para este año. La ventaja es que nos ofrece posibilidades de interacción, estructura y da el mismo concepto de este tipo de juegos que nosotros por completo en la misma. Aquí tenemos la oportunidad de manejar tres personajes independientes entre sí y que con interacción directa habremos de jugar atendiendo a sus características.

El último y más interesante de todos los lanzamientos es el *Loam* (simulador que lleva bastante tiempo pero que va desarrollando en España). La misma aventura nos ofrece una experiencia bastante y humana a nivel que todo el mundo. El grado de comunicación con el ordenador es una gran ventaja que con diferentes sonidos y con los cuales podemos crear historias. Una excelente aventura que en cada una de las etapas de-



tiene un largo período de tiempo hasta la siguiente ordenación.

De momento no se pueden realizar muchas más, pero se pueden esperar que en próximos meses se tendrán más novedades.



## Delta ficha a Arantxa Sánchez Vicario

**E**L pasado 11 de diciembre, a las 10 de la noche, tuvo lugar en el hotel Zurbano de Madrid la presentación de un nuevo programa organizado por el equipo de la nueva compañía española de video, Arantxa Sánchez Vicario. La colaboración transmitió naturalmente una fe expectativa de todos los presentes: miembros de ADEL de Delta Software y de la prensa especializada.

El momento finalizó con la entrega de *Arantxa*, que fue obsequio por el presidente de ADEL en España (con motivo de su cumpleaños), con un *Amor STE*, el último modelo ofrecido en el mercado. Según declaraciones de Arantxa, hasta ahora nunca había tenido un ordenador y sólo había jugado en consolas caseras. No obstante, manifestar su alegría por ser la primera mujer que aparece en un videojuego.

El lanzamiento del software de video se efectuó seguramente a mediados de este año, de una manera muy programada, ya que los trabajos en el proyecto, que había en todos los sectores de producción Spectrum, AMS, TRAD CPC, etcétera.

## TXIPARADE: TOP 10

1. *Ratman.*
2. *Indiana Jones.*
3. *Double Dragon.*
4. *Peterson Rabbit.*
5. *La aventura original.*
6. *Los Robinsons.*
7. *Red Heat.*
8. *Shredder.*
9. *The War in the Middle East.*
10. *Arantxa II.*



Foto: Foto de este momento por los miembros del programa *Teletienda* de Canal Televisión. La lista se presentó a la reunión realizada en el mes de diciembre.



**L**uis Jorge,  
director  
de la revista  
«CPC USER»

**¿Qué se pretende con esta nueva revista en disco?**

—Con «CPC USER» pretendemos brindar un nuevo servicio a todos nuestros lectores. En realidad se trata de una nueva revista en disco, tanto en su formato, contenido, páginas de contenido, como para los temas, programas de software, trucos, novedades y juegos. Además, con motivo del primer aniversario hemos preparado con Dinamic dos discos pagados (el AME y el Computron) y un juego completo, el Army Men.

—¿Crees que el lector medio tendrá éxito?

—Sin duda. Pensamos que hay muchos gente interesada en el CPC, que por sus características de software y por la facilidad de instalarlo a todos los usuarios. «CPC USER» es la respuesta a las peticiones de muchos usuarios, que han visto su ordenador convertido en una máquina de refrigeración. Nuestra intención es brindar todo lo útil posible: los juegos, los trucos y todos esos programas que nos hacen sentir que el ordenador es una fantástica herramienta a nuestra disposición.

Después seguiremos de que esta nueva edición en disco tendrá éxito, al igual que lo ha tenido la PCW USER y, esperamos que alcance un nivel de éxito similar a la de nuestra revista.

—¿Qué pretende el software?

—La primera intención del software es darlo de la revista, según sus temas, programas y subtemas, los programas de mayor calidad, pero también los de «CPC USER». No olvidemos, en ocasiones, introducir en la revista también programas de algunos lectores.

—¿Qué pretende tener para los próximos meses?

—De momento tenemos muchas propuestas, entre las cuales se encuentran la posibilidad de hacer más programas en «CPC USER ESPECIAL FORUM», para que todos los juegos puedan tener una página tan difícil. Otro de nuestros planes es sacar a la venta una serie de volúmenes programados para el CPC, pero para eso le daremos falta mucho tiempo.



**D**inamic  
internacional

**T**RAID war es la revista en España que ofrece los contenidos (Game, Capitulo, Trucos) y el contenido para el contenido Dinamic 90. Dinamic es un programa para poder en realidad el lector mismo interactuar de sus programas, programas, al igual que lo hacen en otros programas como el Party Menus. Al ser un War es una de ellas, un juego de los programas desde se han aprobado de las capacidades de los programas de 16 bits el sistema gráfico, sonido de gráficos, música, etcétera.



## Ganadores del concurso de «demos»

Ante todo felicitamos a todos por el interés que se ha tenido y por la cantidad de software que habéis enviado, lo mayoritario tenía una calidad sorprendente, digna de nuestros mejores lectores. En el próximo número dedicaremos un buen espacio a los mejores.

La relación de ganadores ha sido:

- |                                |                                                              |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Ganador 1.º Premio (CPC):      | José Manuel Rodríguez Cruz (Granada)                         |
| Ganador 2.º Premio (Spectrum): | José González Villarreal<br>David Burgos Prieto (Madrid)     |
| Ganador 3.º Premio (PC):       | Sonia Páramo Parodiola<br>Juan Ignacio Rivera Pardo (Madrid) |
| Ganador 4.º Premio (PCW):      | Juan March Gual (Tarragona)                                  |
| Ganador 5.º Premio (CPC):      | Óscar Valverde Parodi<br>Oscar González (Madrid)             |
| Ganador 6.º Premio (CPC):      | José Ramón López López (La Coruña)                           |

La entrega de premios se realizará junto con la celebración del V Aniversario de Dinamic. Se mantendrán informados.

**F**uture  
Wars

**H**ANTA ahora la oferta de software con los mejores juegos de guerra en el mercado. Los juegos de guerra de HANTA la empresa inglesa Delphine Software ha decidido incluir en Compad. Dos los mejores juegos de guerra de algunos países, los elegidos son: Future Wars y Army Men. El juego no está disponible para el público, ya que ha sido producido en software para la revista Dinamic «Dinamic».

ALISA WARRIOR



POPLAND (MCA)



DOUBLE DRAGON II

## SAM, un compatible Spectrum

**H**A nacido el primer compatible Spectrum, se llama SAM (CIB/PI) y el primer ordenador compatible lleva el nombre de su hijo. El nuevo ordenador lleva incorporado una unidad de LS<sup>2</sup> (con

una capacidad de un megabyte), 256 K de memoria, un reloj MC68 08 250, interfaz paralelo, teclado profesional (con dos teclas de función) y teclado móvil de resistencia que transmite trabajo con 80 columnas y 256 caracteres. SAM sólo está disponible en Inglaterra al precio de 100.000 libras (aproximadamente más 14.000 pesetas). De momento la nueva máquina viene con el apoyo de algunos de los más prestigiosos expertos de software en el Reino Unido.



## Egió del espacio

**E**STA es una de las nuevas producciones de Aventuras AD. Una aventura ambientada en el espacio, que tiene como principal novedad la inclusión de un sistema de combate, con lo cual nos encontramos el continuo trabajo de cada uno de los jugadores que quiere sobrevivir.

El juego incorpora, en sus versiones, un sistema de juego de rol tipo, un sistema de combate de batalla y un sistema de juego llamado SAM (Simulador Avanzado de Mando) que trata de reproducir una experiencia de guerra entre aviones. El juego no tendrá fecha en su lanzamiento.



## Guía del comprador de Fax

Con las fichas de todos los modelos de teléfonos existentes en el mercado.

La guía más completa para que usted elija el modelo que mejor se adapte a sus necesidades.

Pídalo en su kiosko.

Más de 50 páginas

Sólo 200 pts.



YA ENSU KIOSKO

# RUTINA FILL

La programación de los juegos es una competición, y es que cada nuevo programa necesita de nuevas rutinas para no ser igual al anterior; es una continua carrera que requiere rutinas rápidas, originales y a ser posible inéditas.

Sin embargo, los programas profesionales difieren bastante, aquí los programadores se limitan a crear rutinas que fácilmente pueden ser aplicadas a otros nuevos programas, como puede ser un calendario, una calculadora o, mismamente, una rutina de impresión en pantalla.

**U**NA de las rutinas más útiles a la hora de desarrollar un dibujo abstracto es la rutina FILL. Con esta podemos rellenar regiones de la pantalla que están delimitadas por gráficos o por los mismos límites de la pantalla. Así, en lugar de tener que escribir, al crear un gráfico que tiene un determinado color, el Spectrum un código para cada píxel.

El listado número 1 es el código fuente, en lenguaje ensamblador, que genera el algoritmo para crear la rutina de relleno. El listado 2 es un pequeño listado que apenas sobrepasa los doscientos bytes y almacena una

serie de colores, al relleno se usará la lista de la memoria de pantalla y corresponderá los valores del color, con el consiguiente ahorro del espacio.

Por último recordamos que el programa registrado a la vez el FILL en la posición que indicamos en el índice de la etiqueta XYPCH y que podemos modificar fácilmente en el listado ensamblador. Para modificarlo en el modo Direct, nos sólo tenemos que cambiar los dos últimos dígitos de la línea 130, que por defecto son 127 (del X) y 63 (del Y).

## Los listados

Existen dos listados. El primero (listado 1) realiza la misma función que el segundo y es el utilizado para los que no tienen conocimientos de lenguaje ensamblador y desean utilizar la rutina en alguno de sus programas. El segundo (listado 2) es el listado en ensamblador, para que los interesados puedan modificarlo y comprobar el funcionamiento del mismo.

Para hacer funcionar el listado número 1, lo único que tienen que hacer es introducir, guardarlo en una cinta o disco rígido y hacer RUN (ENTER), podrán ver los efectos de la misma gracias a un pequeño programa de ejemplo.

## LISTADO 1

```

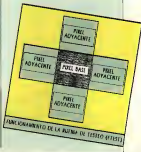
10 CLEAR INTENT:PRINT "RUTINA DE RELLENO
20 "DE UNA REGION DE LA PANTALLA"
30 GET X,Y:FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
40 GET C:IF C=0 THEN GOTO 50
50 GOTO 60:PRINT "FIN"
60 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
70 GET C:IF C=0 THEN GOTO 80
80 GOTO 90:PRINT "FIN"
90 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
100 GET C:IF C=0 THEN GOTO 110
110 GOTO 120:PRINT "FIN"
120 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
130 GET C:IF C=0 THEN GOTO 140
140 GOTO 150:PRINT "FIN"
150 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
160 GET C:IF C=0 THEN GOTO 170
170 GOTO 180:PRINT "FIN"
180 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
190 GET C:IF C=0 THEN GOTO 200
200 GOTO 210:PRINT "FIN"
210 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
220 GET C:IF C=0 THEN GOTO 230
230 GOTO 240:PRINT "FIN"
240 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
250 GET C:IF C=0 THEN GOTO 260
260 GOTO 270:PRINT "FIN"
270 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
280 GET C:IF C=0 THEN GOTO 290
290 GOTO 300:PRINT "FIN"
300 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
310 GET C:IF C=0 THEN GOTO 320
320 GOTO 330:PRINT "FIN"
330 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
340 GET C:IF C=0 THEN GOTO 350
350 GOTO 360:PRINT "FIN"
360 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
370 GET C:IF C=0 THEN GOTO 380
380 GOTO 390:PRINT "FIN"
390 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
400 GET C:IF C=0 THEN GOTO 410
410 GOTO 420:PRINT "FIN"
420 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
430 GET C:IF C=0 THEN GOTO 440
440 GOTO 450:PRINT "FIN"
450 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
460 GET C:IF C=0 THEN GOTO 470
470 GOTO 480:PRINT "FIN"
480 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
490 GET C:IF C=0 THEN GOTO 500
500 GOTO 510:PRINT "FIN"
510 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
520 GET C:IF C=0 THEN GOTO 530
530 GOTO 540:PRINT "FIN"
540 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
550 GET C:IF C=0 THEN GOTO 560
560 GOTO 570:PRINT "FIN"
570 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
580 GET C:IF C=0 THEN GOTO 590
590 GOTO 600:PRINT "FIN"
600 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
610 GET C:IF C=0 THEN GOTO 620
620 GOTO 630:PRINT "FIN"
630 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
640 GET C:IF C=0 THEN GOTO 650
650 GOTO 660:PRINT "FIN"
660 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
670 GET C:IF C=0 THEN GOTO 680
680 GOTO 690:PRINT "FIN"
690 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
700 GET C:IF C=0 THEN GOTO 710
710 GOTO 720:PRINT "FIN"
720 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
730 GET C:IF C=0 THEN GOTO 740
740 GOTO 750:PRINT "FIN"
750 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
760 GET C:IF C=0 THEN GOTO 770
770 GOTO 780:PRINT "FIN"
780 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
790 GET C:IF C=0 THEN GOTO 800
800 GOTO 810:PRINT "FIN"
810 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
820 GET C:IF C=0 THEN GOTO 830
830 GOTO 840:PRINT "FIN"
840 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
850 GET C:IF C=0 THEN GOTO 860
860 GOTO 870:PRINT "FIN"
870 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
880 GET C:IF C=0 THEN GOTO 890
890 GOTO 900:PRINT "FIN"
900 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
910 GET C:IF C=0 THEN GOTO 920
920 GOTO 930:PRINT "FIN"
930 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
940 GET C:IF C=0 THEN GOTO 950
950 GOTO 960:PRINT "FIN"
960 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
970 GET C:IF C=0 THEN GOTO 980
980 GOTO 990:PRINT "FIN"
990 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1000 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1010
1010 GOTO 1020:PRINT "FIN"
1020 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1030 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1040
1040 GOTO 1050:PRINT "FIN"
1050 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1060 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1070
1070 GOTO 1080:PRINT "FIN"
1080 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1090 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1100
1100 GOTO 1110:PRINT "FIN"
1110 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1120 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1130
1130 GOTO 1140:PRINT "FIN"
1140 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1150 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1160
1160 GOTO 1170:PRINT "FIN"
1170 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1180 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1190
1190 GOTO 1200:PRINT "FIN"
1200 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1210 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1220
1220 GOTO 1230:PRINT "FIN"
1230 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1240 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1250
1250 GOTO 1260:PRINT "FIN"
1260 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1270 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1280
1280 GOTO 1290:PRINT "FIN"
1290 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1300 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1310
1310 GOTO 1320:PRINT "FIN"
1320 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1330 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1340
1340 GOTO 1350:PRINT "FIN"
1350 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1360 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1370
1370 GOTO 1380:PRINT "FIN"
1380 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1390 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1400
1400 GOTO 1410:PRINT "FIN"
1410 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1420 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1430
1430 GOTO 1440:PRINT "FIN"
1440 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1450 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1460
1460 GOTO 1470:PRINT "FIN"
1470 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1480 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1490
1490 GOTO 1500:PRINT "FIN"
1500 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1510 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1520
1520 GOTO 1530:PRINT "FIN"
1530 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1540 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1550
1550 GOTO 1560:PRINT "FIN"
1560 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1570 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1580
1580 GOTO 1590:PRINT "FIN"
1590 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1600 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1610
1610 GOTO 1620:PRINT "FIN"
1620 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1630 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1640
1640 GOTO 1650:PRINT "FIN"
1650 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1660 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1670
1670 GOTO 1680:PRINT "FIN"
1680 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1690 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1700
1700 GOTO 1710:PRINT "FIN"
1710 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1720 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1730
1730 GOTO 1740:PRINT "FIN"
1740 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1750 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1760
1760 GOTO 1770:PRINT "FIN"
1770 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1780 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1790
1790 GOTO 1800:PRINT "FIN"
1800 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1810 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1820
1820 GOTO 1830:PRINT "FIN"
1830 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1840 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1850
1850 GOTO 1860:PRINT "FIN"
1860 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1870 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1880
1880 GOTO 1890:PRINT "FIN"
1890 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1900 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1910
1910 GOTO 1920:PRINT "FIN"
1920 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1930 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1940
1940 GOTO 1950:PRINT "FIN"
1950 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1960 GET C:IF C=0 THEN GOTO 1970
1970 GOTO 1980:PRINT "FIN"
1980 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
1990 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2000
2000 GOTO 2010:PRINT "FIN"
2010 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2020 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2030
2030 GOTO 2040:PRINT "FIN"
2040 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2050 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2060
2060 GOTO 2070:PRINT "FIN"
2070 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2080 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2090
2090 GOTO 2100:PRINT "FIN"
2100 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2110 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2120
2120 GOTO 2130:PRINT "FIN"
2130 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2140 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2150
2150 GOTO 2160:PRINT "FIN"
2160 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2170 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2180
2180 GOTO 2190:PRINT "FIN"
2190 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2200 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2210
2210 GOTO 2220:PRINT "FIN"
2220 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2230 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2240
2240 GOTO 2250:PRINT "FIN"
2250 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2260 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2270
2270 GOTO 2280:PRINT "FIN"
2280 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2290 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2300
2300 GOTO 2310:PRINT "FIN"
2310 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2320 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2330
2330 GOTO 2340:PRINT "FIN"
2340 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2350 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2360
2360 GOTO 2370:PRINT "FIN"
2370 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2380 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2390
2390 GOTO 2400:PRINT "FIN"
2400 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2410 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2420
2420 GOTO 2430:PRINT "FIN"
2430 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2440 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2450
2450 GOTO 2460:PRINT "FIN"
2460 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2470 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2480
2480 GOTO 2490:PRINT "FIN"
2490 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2500 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2510
2510 GOTO 2520:PRINT "FIN"
2520 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2530 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2540
2540 GOTO 2550:PRINT "FIN"
2550 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2560 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2570
2570 GOTO 2580:PRINT "FIN"
2580 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2590 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2600
2600 GOTO 2610:PRINT "FIN"
2610 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2620 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2630
2630 GOTO 2640:PRINT "FIN"
2640 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2650 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2660
2660 GOTO 2670:PRINT "FIN"
2670 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2680 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2690
2690 GOTO 2700:PRINT "FIN"
2700 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2710 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2720
2720 GOTO 2730:PRINT "FIN"
2730 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2740 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2750
2750 GOTO 2760:PRINT "FIN"
2760 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2770 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2780
2780 GOTO 2790:PRINT "FIN"
2790 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2800 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2810
2810 GOTO 2820:PRINT "FIN"
2820 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2830 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2840
2840 GOTO 2850:PRINT "FIN"
2850 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2860 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2870
2870 GOTO 2880:PRINT "FIN"
2880 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2890 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2900
2900 GOTO 2910:PRINT "FIN"
2910 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2920 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2930
2930 GOTO 2940:PRINT "FIN"
2940 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2950 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2960
2960 GOTO 2970:PRINT "FIN"
2970 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
2980 GET C:IF C=0 THEN GOTO 2990
2990 GOTO 3000:PRINT "FIN"
3000 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3010 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3020
3020 GOTO 3030:PRINT "FIN"
3030 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3040 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3050
3050 GOTO 3060:PRINT "FIN"
3060 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3070 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3080
3080 GOTO 3090:PRINT "FIN"
3090 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3100 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3110
3110 GOTO 3120:PRINT "FIN"
3120 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3130 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3140
3140 GOTO 3150:PRINT "FIN"
3150 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3160 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3170
3170 GOTO 3180:PRINT "FIN"
3180 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3190 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3200
3200 GOTO 3210:PRINT "FIN"
3210 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3220 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3230
3230 GOTO 3240:PRINT "FIN"
3240 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3250 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3260
3260 GOTO 3270:PRINT "FIN"
3270 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3280 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3290
3290 GOTO 3300:PRINT "FIN"
3300 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3310 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3320
3320 GOTO 3330:PRINT "FIN"
3330 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3340 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3350
3350 GOTO 3360:PRINT "FIN"
3360 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3370 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3380
3380 GOTO 3390:PRINT "FIN"
3390 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3400 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3410
3410 GOTO 3420:PRINT "FIN"
3420 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3430 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3440
3440 GOTO 3450:PRINT "FIN"
3450 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3460 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3470
3470 GOTO 3480:PRINT "FIN"
3480 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3490 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3500
3500 GOTO 3510:PRINT "FIN"
3510 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3520 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3530
3530 GOTO 3540:PRINT "FIN"
3540 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3550 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3560
3560 GOTO 3570:PRINT "FIN"
3570 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3580 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3590
3590 GOTO 3600:PRINT "FIN"
3600 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3610 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3620
3620 GOTO 3630:PRINT "FIN"
3630 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3640 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3650
3650 GOTO 3660:PRINT "FIN"
3660 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3670 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3680
3680 GOTO 3690:PRINT "FIN"
3690 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3700 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3710
3710 GOTO 3720:PRINT "FIN"
3720 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3730 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3740
3740 GOTO 3750:PRINT "FIN"
3750 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3760 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3770
3770 GOTO 3780:PRINT "FIN"
3780 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3790 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3800
3800 GOTO 3810:PRINT "FIN"
3810 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3820 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3830
3830 GOTO 3840:PRINT "FIN"
3840 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3850 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3860
3860 GOTO 3870:PRINT "FIN"
3870 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3880 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3890
3890 GOTO 3900:PRINT "FIN"
3900 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3910 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3920
3920 GOTO 3930:PRINT "FIN"
3930 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3940 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3950
3950 GOTO 3960:PRINT "FIN"
3960 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
3970 GET C:IF C=0 THEN GOTO 3980
3980 GOTO 3990:PRINT "FIN"
3990 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4000 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4010
4010 GOTO 4020:PRINT "FIN"
4020 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4030 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4040
4040 GOTO 4050:PRINT "FIN"
4050 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4060 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4070
4070 GOTO 4080:PRINT "FIN"
4080 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4090 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4100
4100 GOTO 4110:PRINT "FIN"
4110 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4120 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4130
4130 GOTO 4140:PRINT "FIN"
4140 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4150 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4160
4160 GOTO 4170:PRINT "FIN"
4170 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4180 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4190
4190 GOTO 4200:PRINT "FIN"
4200 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4210 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4220
4220 GOTO 4230:PRINT "FIN"
4230 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4240 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4250
4250 GOTO 4260:PRINT "FIN"
4260 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4270 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4280
4280 GOTO 4290:PRINT "FIN"
4290 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4300 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4310
4310 GOTO 4320:PRINT "FIN"
4320 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4330 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4340
4340 GOTO 4350:PRINT "FIN"
4350 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4360 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4370
4370 GOTO 4380:PRINT "FIN"
4380 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4390 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4400
4400 GOTO 4410:PRINT "FIN"
4410 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4420 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4430
4430 GOTO 4440:PRINT "FIN"
4440 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4450 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4460
4460 GOTO 4470:PRINT "FIN"
4470 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4480 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4490
4490 GOTO 4500:PRINT "FIN"
4500 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4510 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4520
4520 GOTO 4530:PRINT "FIN"
4530 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4540 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4550
4550 GOTO 4560:PRINT "FIN"
4560 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4570 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4580
4580 GOTO 4590:PRINT "FIN"
4590 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4600 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4610
4610 GOTO 4620:PRINT "FIN"
4620 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4630 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4640
4640 GOTO 4650:PRINT "FIN"
4650 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4660 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4670
4670 GOTO 4680:PRINT "FIN"
4680 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4690 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4700
4700 GOTO 4710:PRINT "FIN"
4710 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4720 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4730
4730 GOTO 4740:PRINT "FIN"
4740 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4750 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4760
4760 GOTO 4770:PRINT "FIN"
4770 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4780 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4790
4790 GOTO 4800:PRINT "FIN"
4800 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4810 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4820
4820 GOTO 4830:PRINT "FIN"
4830 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4840 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4850
4850 GOTO 4860:PRINT "FIN"
4860 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4870 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4880
4880 GOTO 4890:PRINT "FIN"
4890 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4900 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4910
4910 GOTO 4920:PRINT "FIN"
4920 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4930 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4940
4940 GOTO 4950:PRINT "FIN"
4950 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4960 GET C:IF C=0 THEN GOTO 4970
4970 GOTO 4980:PRINT "FIN"
4980 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
4990 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5000
5000 GOTO 5010:PRINT "FIN"
5010 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5020 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5030
5030 GOTO 5040:PRINT "FIN"
5040 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5050 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5060
5060 GOTO 5070:PRINT "FIN"
5070 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5080 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5090
5090 GOTO 5100:PRINT "FIN"
5100 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5110 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5120
5120 GOTO 5130:PRINT "FIN"
5130 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5140 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5150
5150 GOTO 5160:PRINT "FIN"
5160 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5170 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5180
5180 GOTO 5190:PRINT "FIN"
5190 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5200 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5210
5210 GOTO 5220:PRINT "FIN"
5220 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5230 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5240
5240 GOTO 5250:PRINT "FIN"
5250 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5260 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5270
5270 GOTO 5280:PRINT "FIN"
5280 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5290 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5300
5300 GOTO 5310:PRINT "FIN"
5310 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5320 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5330
5330 GOTO 5340:PRINT "FIN"
5340 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5350 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5360
5360 GOTO 5370:PRINT "FIN"
5370 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5380 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5390
5390 GOTO 5400:PRINT "FIN"
5400 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5410 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5420
5420 GOTO 5430:PRINT "FIN"
5430 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5440 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5450
5450 GOTO 5460:PRINT "FIN"
5460 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5470 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5480
5480 GOTO 5490:PRINT "FIN"
5490 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5500 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5510
5510 GOTO 5520:PRINT "FIN"
5520 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5530 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5540
5540 GOTO 5550:PRINT "FIN"
5550 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5560 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5570
5570 GOTO 5580:PRINT "FIN"
5580 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 255:
5590 GET C:IF C=0 THEN GOTO 5600
5600 GOTO 5610:PRINT "FIN"
5610 FOR I=0 TO 255:FOR J=
```



10.7.10.3

[illegible]

|      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 | 2026 | 2027 | 2028 | 2029 | 2030 | 2031 | 2032 | 2033 | 2034 | 2035 | 2036 | 2037 | 2038 | 2039 | 2040 | 2041 | 2042 | 2043 | 2044 | 2045 | 2046 | 2047 | 2048 | 2049 | 2050 | 2051 | 2052 | 2053 | 2054 | 2055 | 2056 | 2057 | 2058 | 2059 | 2060 | 2061 | 2062 | 2063 | 2064 | 2065 | 2066 | 2067 | 2068 | 2069 | 2070 | 2071 | 2072 | 2073 | 2074 | 2075 | 2076 | 2077 | 2078 | 2079 | 2080 | 2081 | 2082 | 2083 | 2084 | 2085 | 2086 | 2087 | 2088 | 2089 | 2090 | 2091 | 2092 | 2093 | 2094 | 2095 | 2096 | 2097 | 2098 | 2099 | 2100 | 2101 | 2102 | 2103 | 2104 | 2105 | 2106 | 2107 | 2108 | 2109 | 2110 | 2111 | 2112 | 2113 | 2114 | 2115 | 2116 | 2117 | 2118 | 2119 | 2120 | 2121 | 2122 | 2123 | 2124 | 2125 | 2126 | 2127 | 2128 | 2129 | 2130 | 2131 | 2132 | 2133 | 2134 | 2135 | 2136 | 2137 | 2138 | 2139 | 2140 | 2141 | 2142 | 2143 | 2144 | 2145 | 2146 | 2147 | 2148 | 2149 | 2150 | 2151 | 2152 | 2153 | 2154 | 2155 | 2156 | 2157 | 2158 | 2159 | 2160 | 2161 | 2162 | 2163 | 2164 | 2165 | 2166 | 2167 | 2168 | 2169 | 2170 | 2171 | 2172 | 2173 | 2174 | 2175 | 2176 | 2177 | 2178 | 2179 | 2180 | 2181 | 2182 | 2183 | 2184 | 2185 | 2186 | 2187 | 2188 | 2189 | 2190 | 2191 | 2192 | 2193 | 2194 | 2195 | 2196 | 2197 | 2198 | 2199 | 2200 | 2201 | 2202 | 2203 | 2204 | 2205 | 2206 | 2207 | 2208 | 2209 | 2210 | 2211 | 2212 | 2213 | 2214 | 2215 | 2216 | 2217 | 2218 | 2219 | 2220 | 2221 | 2222 | 2223 | 2224 | 2225 | 2226 | 2227 | 2228 | 2229 | 2230 | 2231 | 2232 | 2233 | 2234 | 2235 | 2236 | 2237 | 2238 | 2239 | 2240 | 2241 | 2242 | 2243 | 2244 | 2245 | 2246 | 2247 | 2248 | 2249 | 2250 | 2251 | 2252 | 2253 | 2254 | 2255 | 2256 | 2257 | 2258 | 2259 | 2260 | 2261 | 2262 | 2263 | 2264 | 2265 | 2266 | 2267 | 2268 | 2269 | 2270 | 2271 | 2272 | 2273 | 2274 | 2275 | 2276 | 2277 | 2278 | 2279 | 2280 | 2281 | 2282 | 2283 | 2284 | 2285 | 2286 | 2287 | 2288 | 2289 | 2290 | 2291 | 2292 | 2293 | 2294 | 2295 | 2296 | 2297 | 2298 | 2299 | 2300 | 2301 | 2302 | 2303 | 2304 | 2305 | 2306 | 2307 | 2308 | 2309 | 2310 | 2311 | 2312 | 2313 | 2314 | 2315 | 2316 | 2317 | 2318 | 2319 | 2320 | 2321 | 2322 | 2323 | 2324 | 2325 | 2326 | 2327 | 2328 | 2329 | 2330 | 2331 | 2332 | 2333 | 2334 | 2335 | 2336 | 2337 | 2338 | 2339 | 2340 | 2341 | 2342 | 2343 | 2344 | 2345 | 2346 | 2347 | 2348 | 2349 | 2350 | 2351 | 2352 | 2353 | 2354 | 2355 | 2356 | 2357 | 2358 | 2359 | 2360 | 2361 | 2362 | 2363 | 2364 | 2365 | 2366 | 2367 | 2368 | 2369 | 2370 | 2371 | 2372 | 2373 | 2374 | 2375 | 2376 | 2377 | 2378 | 2379 | 2380 | 2381 | 2382 | 2383 | 2384 | 2385 | 2386 | 2387 | 2388 | 2389 | 2390 | 2391 | 2392 | 2393 | 2394 | 2395 | 2396 | 2397 | 2398 | 2399 | 2400 | 2401 | 2402 | 2403 | 2404 | 2405 | 2406 | 2407 | 2408 | 2409 | 2410 | 2411 | 2412 | 2413 | 2414 | 2415 | 2416 | 2417 | 2418 | 2419 | 2420 | 2421 | 2422 | 2423 | 2424 | 2425 | 2426 | 2427 | 2428 | 2429 | 2430 | 2431 | 2432 | 2433 | 2434 | 2435 | 2436 | 2437 | 2438 | 2439 | 2440 | 2441 | 2442 | 2443 | 2444 | 2445 | 2446 | 2447 | 2448 | 2449 | 2450 | 2451 | 2452 | 2453 | 2454 | 2455 | 2456 | 2457 | 2458 | 2459 | 2460 | 2461 | 2462 | 2463 | 2464 | 2465 | 2466 | 2467 | 2468 | 2469 | 2470 | 2471 | 2472 | 2473 | 2474 | 2475 | 2476 | 2477 | 2478 | 2479 | 2480 | 2481 | 2482 | 2483 | 2484 | 2485 | 2486 | 2487 | 2488 | 2489 | 2490 | 2491 | 2492 | 2493 | 2494 | 2495 | 2496 | 2497 | 2498 | 2499 | 2500 | 2501 | 2502 | 2503 | 2504 | 2505 | 2506 | 2507 | 2508 | 2509 | 2510 | 2511 | 2512 | 2513 | 2514 | 2515 | 2516 | 2517 | 2518 | 2519 | 2520 | 2521 | 2522 | 2523 | 2524 | 2525 | 2526 | 2527 | 2528 | 2529 | 2530 | 2531 | 2532 | 2533 | 2534 | 2535 | 2536 | 2537 | 2538 | 2539 | 2540 | 2541 | 2542 | 2543 | 2544 | 2545 | 2546 | 2547 | 2548 | 2549 | 2550 | 2551 | 2552 | 2553 | 2554 | 2555 | 2556 | 2557 | 2558 | 2559 | 2560 | 2561 | 2562 | 2563 | 2564 | 2565 | 2566 | 2567 | 2568 | 2569 | 2570 | 2571 | 2572 | 2573 | 2574 | 2575 | 2576 | 2577 | 2578 | 2579 | 2580 | 2581 | 2582 | 2583 | 2584 | 2585 | 2586 | 2587 | 2588 | 2589 | 2590 | 2591 | 2592 | 2593 | 2594 | 2595 | 2596 | 2597 | 2598 | 2599 | 2600 | 2601 | 2602 | 2603 | 2604 | 2605 | 2606 | 2607 | 2608 | 2609 | 2610 | 2611 | 2612 | 2613 | 2614 | 2615 | 2616 | 2617 | 2618 | 2619 | 2620 | 2621 | 2622 | 2623 | 2624 | 2625 | 2626 | 2627 | 2628 | 2629 | 2630 | 2631 | 2632 | 2633 | 2634 | 2635 | 2636 | 2637 | 2638 | 2639 | 2640 | 2641 | 2642 | 2643 | 2644 | 2645 | 2646 | 2647 | 2648 | 2649 | 2650 | 2651 | 2652 | 2653 | 2654 | 2655 | 2656 | 2657 | 2658 | 2659 | 2660 | 2661 | 2662 | 2663 | 2664 | 2665 | 2666 | 2667 | 2668 | 2669 | 2670 | 2671 | 2672 | 2673 | 2674 | 2675 | 2676 | 2677 | 2678 | 2679 | 2680 | 2681 | 2682 | 2683 | 2684 | 2685 | 2686 | 2687 | 2688 | 2689 | 2690 | 2691 | 2692 | 2693 | 2694 | 2695 | 2696 | 2697 | 2698 | 2699 | 2700 | 2701 | 2702 | 2703 | 2704 | 2705 | 2706 | 2707 | 2708 | 2709 | 2710 | 2711 | 2712 | 2713 | 2714 | 2715 | 2716 | 2717 | 2718 | 2719 | 2720 | 2721 | 2722 | 2723 | 2724 | 2725 | 2726 | 2727 | 2728 | 2729 | 2730 | 2731 | 2732 | 2733 | 2734 | 2735 | 2736 | 2737 | 2738 | 2739 | 2740 | 2741 | 2742 | 2743 | 2744 | 2745 | 2746 | 2747 | 2748 | 2749 | 2750 | 2751 | 2752 | 2753 | 2754 | 2755 | 2756 | 2757 | 2758 | 2759 | 2760 | 2761 | 2762 | 2763 | 2764 | 2765 | 2766 | 2767 | 2768 | 2769 | 2770 | 2771 | 2772 | 2773 | 2774 | 2775 | 2776 | 2777 | 2778 | 2779 | 2780 | 2781 | 2782 | 2783 | 2784 | 2785 | 2786 | 2787 | 2788 | 2789 | 2790 | 2791 | 2792 | 2793 | 2794 | 2795 | 2796 | 2797 | 2798 | 2799 | 2800 | 2801 | 2802 | 2803 | 2804 | 2805 | 2806 | 2807 | 2808 | 2809 | 2810 | 2811 | 2812 | 2813 | 2814 | 2815 | 2816 | 2817 | 2818 | 2819 | 2820 | 2821 | 2822 | 2823 | 2824 | 2825 | 2826 | 2827 | 2828 | 2829 | 2830 | 2831 | 2832 | 2833 | 2834 | 2835 | 2836 | 2837 | 2838 | 2839 | 2840 | 2841 | 2842 | 2843 | 2844 | 2845 | 2846 | 2847 | 2848 | 2849 | 2850 | 2851 | 2852 | 2853 | 2854 | 2855 | 2856 | 2857 | 2858 | 2859 | 2860 | 2861 | 2862 | 2863 | 2864 | 2865 | 2866 | 2867 | 2868 | 2869 | 2870 | 2871 | 2872 | 2873 | 2874 | 2875 | 2876 | 2877 | 2878 | 2879 | 2880 | 2881 | 2882 | 2883 | 2884 | 2885 | 2886 | 2887 | 2888 | 2889 | 2890 | 2891 | 2892 | 2893 | 2894 | 2895 | 2896 | 2897 | 2898 | 2899 | 2900 | 2901 | 2902 | 2903 | 2904 | 2905 | 2906 | 2907 | 2908 | 2909 | 2910 | 2911 | 2912 | 2913 | 2914 | 2915 | 2916 | 2917 | 2918 | 2919 | 2920 | 2921 | 2922 | 2923 | 2924 | 2925 | 2926 | 2927 | 2928 | 2929 | 2930 | 2931 | 2932 | 2933 | 2934 | 2935 | 2936 | 2937 | 2938 | 2939 | 2940 | 2941 | 2942 | 2943 | 2944 | 2945 | 2946 | 2947 | 2948 | 2949 | 2950 | 2951 | 2952 | 2953 | 2954 | 2955 | 2956 | 2957 | 2958 | 2959 | 2960 | 2961 | 2962 | 2963 | 2964 | 2965 | 2966 | 2967 | 2968 | 2969 | 2970 | 2971 | 2972 | 2973 | 2974 | 2975 | 2976 | 2977 | 2978 | 2979 | 2980 | 2981 | 2982 | 2983 | 2984 | 2985 | 2986 | 2987 | 2988 | 2989 | 2990 | 2991 | 2992 | 2993 | 2994 | 2995 | 2996 | 2997 | 2998 | 2999 | 3000 |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|





volvieron sus tres socios, cuando el primer lanzamiento de OMR fue M-9 al febrero 1, un programa que les alcanzó un alto nivel de venta entre los usuarios de esas máquinas. La respuesta no se ha hecho esperar y desde entonces un buen número de nuevos programas ha llenado de los ordenadores de este formato como empresas. Sky, Wile, Sir Lancelot, Semp Pelzer y Tormenta, entre otros.

Además todos los programas que de esta OMR están convirtiéndose en personal en la medida de un nuevo programa de mantenimiento con gráficos digitalizados, diferentes tipos de nivel y un conjunto de programas en los que podemos en juego nuestra vida y fama. El juego es personal y es instantáneamente para todos los jugadores, tanto en los como

**El sistema propuesto de OMR es una increíble carrera de motos hiperactiva al Super Ring On de las máquinas recreativas. Estará disponible para todos los ordenadores.**

en el futuro y según los datos computados se trata de un espectáculo jugado en un nivel de muy alta calidad al conocido Super Ring On de las máquinas recreativas pero de esto ya se ha hablado en anteriores números.

De hecho, así, el futuro ya lo tenemos seguro en gran parte de lo que ya que el futuro comienza a ser de todos los componentes de esta empresa ha contribuido a la forma de un contrato con una importante distribuidora de juegos en Gran Bretaña. Desde aquí se hacen nuestra vida cotidiana (interacción) y es obvio que cada vez en los ordenadores por juego.



Trabaja desarrollando un gran desarrollo sobre el PC.



Algunos datos sobre empresas y la historia del juego M-9 en que el futuro puede convertirse a más de una década del desarrollo de estas máquinas.

Parte del equipo de programación de OMR. En segundo a la derecha, el jefe de programación, Antonio (programador) y Francisco (director).

# COMO ORDENADOR

*es personal*



El PCW 9512 es un sistema personal independiente del resto de sistemas de la familia, con un sistema operativo personal y un lenguaje de programación propio. El PCW 9512 es un sistema personal de gran potencia y versatilidad.

# COMO MAQUINA DE ESCRIBIR

*es punto y aparte*



El PCW 9512 es una máquina de escribir independiente del resto de sistemas de la familia, con un sistema operativo propio y un lenguaje de programación propio. El PCW 9512 es una máquina de escribir de gran potencia y versatilidad.

# COMO COMERCIAL



## REGALO

FOLIOLE DE PROGRAMAS INTEGRADO

- Archivo
- Suplemento
- Comercial
- NO system



HOT LINE  
(91) 535 32 50

# LA ULTIMA PALABRA EN



ANSTRAD, S.A. - Avda. de la Libertad, 10 - 28014 Madrid - Tel. 535 32 50 - Telex 240000 - Fax 535 32 50

#### COMO CORRECTOR GRAMATICO

*es infalible*

El PCW 9512 corrige automáticamente y puede imprimir los errores en una lista de errores. Corregidos en el original, o en una copia impresa. El PCW 9512 corrige los errores de ortografía y gramática. El PCW 9512 corrige los errores de ortografía y gramática. El PCW 9512 corrige los errores de ortografía y gramática.

#### COMO IMPRESORA

*es perfecta*



El nuevo PCW 9512 corrige los errores de ortografía y gramática. El PCW 9512 corrige los errores de ortografía y gramática. El PCW 9512 corrige los errores de ortografía y gramática.

#### COMO RELACION CALIDAD/PRECIO

*es buena*

El PCW 9512 corrige los errores de ortografía y gramática. El PCW 9512 corrige los errores de ortografía y gramática. El PCW 9512 corrige los errores de ortografía y gramática.



**BUENA  
COMPRA**

# EQUIPOS DE ESCRITURA





MARVEL COMICS® & PARAGON SOFTWARE  
PRESENT



# the AMAZING SPIDER-MAN and CAPTAIN AMERICA IN



Some illustrations are of actual licensed properties  
© Copyright 1994 Marvel Superhero Group

## DR. DOOM'S REVENGE!



SPIDER-MAN and CAPTAIN AMERICA are trademarks of Marvel Superhero Group.

JOHN LEE  
MARVEL COMICS  
NEW YORK, NY









# CPC USER

# 1

## 1. UTILIDADES

- Convertidor de Sprites (sólo para el CPC 6128)
- Dump (muestran los mejores gráficos por pantalla)
- Bailer (Bailer de impresoras para el CPC 6128)
- Caja de letras (con los propios caracteres)
- Máquina (programa a escribir y máquina)
- Database (para pasar el Código Máquina a líneas ATB)



CPC 1268, la misma pantalla de inicio.



Los programas de utilidad incorporados en este número se actualizan para que todos los usuarios tengan acceso a la que más les interesa. Al mundo de la informática. ¡Nuestro programa, ¡Nuestro programa, en

## 2. CARGADORES

- Los mejores cargadores en cinta y disco para el CPC (Bosch Buggy, Bump, Megamow, Overlander, Bartenier, Lac Storm, Quad, Vindictor, Red Heat, Ultras, Severi, Pantomax, Oboltron, R-Tiger, Tiburon, Antares II, etc)

## 3. TRUCOS

- METRALLA • BOLA • MELOMA • CRIP TA • COHETES • ESCALDRA • ELIPSE • TITULA

## 4. NOTICIAS

- Toda la actualidad del CPC

## 5. DEMO GANADORA DEL CONCURSO DINAMIC

## 6. ANUNCIOS USUARIOS

## 7. DEMO JUGABLE DEL CAPITAN TRUENO

## 8. DEMO JUGABLE DEL AMC

## 9. JUEGO COMPLETO: ARMY MOVES (CON SUS DOS FASES)

**La colección de software para CPC (464/664/6128) más interesante para los usuarios**

**¿Se puede pedir más?**

Red: 500 - Solo 2.500 plus (IVA y gastos de envío incluidos)



La demo ganadora del concurso dinamico por 464/664/6128 (ARMY MOVES) es el juego de guerra y estrategia, para que todo el mundo se lo trabaje algunos de nuestros lectores.



Además se reparten los artículos especialmente seleccionados. ¡ARMY MOVES!

**Pídelo hoy mismo (rellena el cupón que encuentras al final de la revista)**

**Próximo disco CPC USER 2 (febrero 1985)**



## POKES AMSTRAD CPC

### THUNDERBOLT

POKE & TRUCOS (2)

POKE & TRUCOS (2)

### HARD DRIVE

POKE & TRUCOS (1)



### CABAL

POKE & TRUCOS (2) (NÚMERO DE FASE)

POKE & TRUCOS (2) (NÚMERO DE FASE)

POKE & TRUCOS (2)

### INTOCABLES

POKE & TRUCOS (1)

### ROCK DANGEROUS

POKE & TRUCOS (2)

### BUGGY BOY

POKE & TRUCOS (2)

### RUNNING MAN

POKE & TRUCOS (2) (VERSION DESCO)

POKE & TRUCOS (2) (VERSION CENTA)



### NEW ZEALAND HISTORY

POKE & TRUCOS (2) (NÚMERO DE FASE)

### DRAGON SPIRIT

POKE & TRUCOS (2)

30 - 30

### TOM Y JERRY

POKE & TRUCOS (2)



POKE & TRUCOS (2)

### BATMAN

POKE & TRUCOS (2)

POKE & TRUCOS (2)

### RED HAT

POKE & TRUCOS (2)

POKE & TRUCOS (2)

POKE & TRUCOS (2) (NÚMERO DE FASE)

### COMBAT



POKE & TRUCOS (2)

### LEGION TO KILL

POKE & TRUCOS (2)



### INDIANA JONES

POKE & TRUCOS (2) (NÚMERO DE FASE)

POKE & TRUCOS (2)

### POKE & TRUCOS (2)



### STINGER

POKE & TRUCOS (2)

POKE & TRUCOS (2)

### THURON

POKE & TRUCOS (2)

POKE & TRUCOS (2)

### XYPHOS

POKE & TRUCOS (2) (NÚMERO DE FASE)

POKE & TRUCOS (2) (NÚMERO DE FASE)



### VIGILANTE

POKE & TRUCOS (2) (NÚMERO DE FASE)

POKE & TRUCOS (2)

POKE & TRUCOS (2) (NÚMERO DE FASE)



### SUPER SCRAMBLE

POKE & TRUCOS (2)

## POKES AMSTRAD CPC

POKE A BOPUS TI

**CASINOVA**

POKE A CTALAJA VI

POKE A CTALAJA VI

POKE A CTALAJA VI



**SEX HEAD**

POKE A BOPUS (NÚMERO DE VIDAS)

**OBULATOR**

POKE B CASSIACH I



**SCARER**

POKE A TIRQUA VI

**CRAZY CARS II**



POKE A TIRQUA I

POKE A TIRQUA I

**STORMCRO**

POKE A TIRQUA I

**BRIGADE I**

POKE A CTALAJA TI

POKE A BOPUS TI

POKE A BOPUS VI

**SLUWORM**

POKE A BOPUS VI (NÚMERO DE VIDAS)

POKE A BOPUS VI (NÚMERO DE VIDAS)



**TIAM**

POKE A TIRQUA VI

POKE A TIRQUA VI

**COMANDO TRACER**

POKE A TIRQUA VI

**BLASTROIDS**

POKE A TIRQUA (NÚMERO DE VIDAS)

POKE A TIRQUA (NÚMERO DE VIDAS)

POKE A TIRQUA (NÚMERO DE VIDAS)

POKE A TIRQUA (NÚMERO DE VIDAS)



**HATE**

POKE A TIRQUA (NÚMERO DE VIDAS)

POKE A TIRQUA (VIDAS INFINITAS)

**TESTAL WARRIOR**

POKE A TIRQUA (NÚMERO DE VIDAS)

POKE A TIRQUA I

**LUSES**

POKE A TIRQUA VI

**DRAGONS NINJA**

POKE A TIRQUA VI



**WEC LE MAIN**

POKE A TIRQUA VI

**THE MURSTERS**

POKE A TIRQUA VI

POKE A TIRQUA VI (NÚMERO DE VIDAS)



**VICTORY ROAD (SPECTRUM)**

POKE A TIRQUA VI

POKE A TIRQUA VI

POKE A TIRQUA VI

POKE A TIRQUA VI (NÚMERO DE VIDAS)





## POKE'S SPEC TRUM

### 720

POKE 48774,0 VI

POKE 48848,0 INFINITO

### ALIENS EVOLUTION

POKE 5123,0

POKE 5840,0 ARMAS INFINITAS

### ARMANDO

POKE 33032,0 VI

POKE 33434,0 (NÚMERO DE VIDAS 0-255)

### ARMANDO II

POKE 33480,0 VI (ARM)

POKE 33880,0 VI (TRM)

### BATMAN

POKE 35675,0 VI

POKE 35875,0 I



### BATY

POKE 46437,0 VI

POKE 46438,234 VI Y PASAR DE NIVEL AL MORIR

POKE 46436,180

POKE 46437,60

POKE 46439,234

POKE 46440,180

### BESTIAL WARRIOR

POKE 41637,180



### CORRECAMINOS

POKE 48880,0 VI

### CYBERNOD

POKE 36475,0 VI

POKE 3386,201 ARMAS INFINITAS

### CHALLENGE OF THE GOSORS

POKE 51239,0 VI

### COZA NOSTRA

POKE 39000,0 (NÚMERO DE VIDAS 0-255)

POKE 39000,0 (NÚMERO DE BOMBAS 0-255)

### DONKEY KONG

POKE 31760,0 (NÚMERO DE VIDAS 0-255)

POKE 31770,0 (NÚMERO DE NIVEL 0-10)

POKE 31770,0 (NÚMERO DE PARTALLA 0-4)

### DRAGON NINJA

POKE 38800,0 VI

### FUNKY

POKE 31760,0 (NÚMERO DE VIDAS)

POKE 31760,0 VI

### GADGET

POKE 40700,0 (NÚMERO DE VIDAS 0-180)

POKE 32375,0 VI

### GHOULS AND GHOSTS

POKE 33875,0 VI



### GATE

POKE 34780,0 VI

### HYDROPOOL

POKE 23000,281 80

POKE 23880,204 10

### IMPOSSIBALL

POKE 40113,0 (NÚMERO DE VIDAS 0-255)

### KRAKOUT

POKE 40840,0 VI

POKE 46860,0 VI

### LAST MISSION (U.S. GOLD)

POKE 37284,0 80

POKE 37230,0 VI

### MARTIAN CODE

POKE 40765,0 VI

### MIKEY MOUSE

POKE 40814,200 ACIA INFINITA

POKE 36280,0 VI

POKE 40740,0 FUNDAMENTO INFINITO

POKE 40860,0 I

POKE 40860,0 BAYOS INFINITOS

### MISSION THUNDERCUT

POKE 40860,0 80 (1 JUGADOR)

POKE 40861,0 80 (2 JUGADOR)



### MORADO Y FURACAN

POKE 50780,0 VI

POKE 40114,281 80 FLAMER, LAS BOMBAS NO EXPLOTAN Y TI

### MOJOBIKE MADNESS

POKE 34570,0 VI

### NETHER WORLD

POKE 31760,0 VI

### BATH-THA

POKE 30441,201 BOMBAS INFINITAS

### RED HEAT

POKE 33640,0 VI

POKE 36270,0 80

POKE 37220,0 80

## POKE'S SPECIAL

### POKE 1077M (NÚMERO DE FASE)



#### RENEGADE

POKE 3438,201 (FUGO FACIL)

POKE 4050,0 TI

#### RENEGADE II

POKE 3551,0 TI

POKE 4076,0 TI

POKE 4024,0

POKE 4056,0

#### SKATE CRAZY

POKE 4647,201 TI

POKE 4264,130 VI

#### SHORT CIRCUIT (2 PARTE)

POKE 3645,0 I

POKE 3501,0 TI

#### SIDE WIND

POKE 3000M (NÚMERO DE VIDAS)

#### SOMA SEVEN

POKE 3694M (NÚMERO DE VIDAS 9 (99))

#### DRAGONS LAIR II

POKE 3766,0 VI

### SPIRITS

POKE 3433,0 TI

POKE 4603,0 TI

#### STORM LOSS

POKE 3667,201 (486)

POKE 3675,201 I (1280)



#### TARGET RENEGADE

POKE 4140,0 VI

#### THE FURY

POKE 2500 (FUEL INFINITY)

POKE 3700 (0 ARMAS GRATES-CONTROL)



#### TRANTOR

POKE 3221,0 VI

POKE 32514,0 SE

POKE 3471,0 TI

### TUARG

POKE 3000,201 VI

POKE 4147,201 VI



#### TURBO GEL

POKE 3700M (NÚMERO DE VIDAS)

POKE 3700M (NÚMERO DE FASE)

#### VICTORY ROAD

POKE 3700,201 VI

#### VINDICATORS

POKE 3741,0 VI

POKE 3894,0 VI

#### YDEN

POKE 3776,0 VI

POKE 3751,0 TI

POKE 3676,0 TI

#### WDRALL

POKE 3711,0M (NÚMERO DE VIDAS 9-100)

POKE 3700,0 VI

## TRUCOS

### ITAN

#### (TODOS LOS FORMAS)

Los cinco para acceder a cualquiera de los veintiseis niveles contenidos en:

1248888 2188888 (486)  
4-088888 5-340100 6-011188  
764400 8-18885 9-017878  
10-8888 11-048888 12-00000  
13-8888 14-088888 15-011188  
16-0000 17-8888 18-0000  
19-088888 20-111100 21-0000  
22-048888 23-408888 24-888888  
25-0000

25-0000 26-18888 27-088888  
28-88888 29-888888 30-088888



31-088888 32-04888 33-088888  
34-088888 35-041111 36-888888  
37-488888 38-048888 39-088888  
40-088888

#### NEW ZEALAND STORY (SPECTRUM)

Tecles la palabra FLUTTY en la pantalla principal y obtendrás varias refacciones, si además presionas la tecla ENTER durante el juego, conseguirás más. También puedes acceder en la pantalla principal PHILL, así obtendrás el mejor programa de disparos



## TRUCOS

### GENIE WING (TODOS LOS FORMATS)

Toca los siguientes códigos para acceder a niveles superiores.

NIVEL 3 CLASSIC  
NIVEL 4 WRECKED  
NIVEL 5 GUNSHOTS  
NIVEL 6 DOORWAYS  
NIVEL 7 G-GRABON

### MICHEL FUTBOL MASTER



Para pasar con facilidad cada uno de los diferentes niveles que componen el

micHEL, SUPER BELLÍ, con sólo tocar los botones "TAPULON" (propulsando el espacio). Esto deberá realizarse después de haberse los niveles.

### LOS INVOCABLES

Para "INVOCABLES" BOCAAT" en la parte de alta puntuación y se activará un modo de juego del programa. Ahora podrá jugar y podrá las acciones todas cada vez que quiera pasar de fase.

QWQ (En el siguiente)



CURSOR DIRECTA, PUNTO, F3, F8 y F9 (oculto) mandos Amstrad CPC)

### ATERRIO MIAST

Para pasar de fase, pulsar simultáneamente las teclas "CTRL" y "F".

### COMECAMHOS

Si quieres que nuestro amigo el conejito escape de las manos del copista y se encuentre con su conejito, lo mejor que puedes hacer es pulsar simultáneamente, en el nivel de apertura, las teclas "TAB" con lo que conseguirá volver infinitas veces al mismo problema, pulsar las teclas "LIFE" y podrá jugar en cualquier nivel.

### BLACK BEARD

Para finalizar con apaciguante aventura, lo único que tienes que hacer es pulsar simultáneamente las teclas "F5", así lo tendrás conseguido volver infinitas.

## CLAVES

### NAVY MOVES

2 PARTE: 6703

### CAPTAN BRUENO

1 PARTE: 1434 (AMSTRAD CPC)  
2000 (SPECTRUM)



### SADAN

2 PARTE: 0850H

### VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

2 PARTE: 0850H

1 PARTE: 0850H (Amstrad CPC)

REM (Tape + Tape)

0850H (Tape + Tape)

0850H (Tape + Tape)

0850H (Tape)

SMITHS (Tape)

POKERS (Tape)

LOU BIRD (Tape + Tape + Tape)



### EL QUIJOTE DE LA MANCHA

2 PARTE: 0850H (AMSTRAD CPC)

### LA AVENTURA ORIGINAL

2 PARTE: 0850H (AMSTRAD CPC)



### JABATO

2 PARTE: 0850H (AMSTRAD CPC)

### AFTER THE WAR

2 PARTE: 0850H

### SAVAGE

2 PARTE: 0850H

3 PARTE: 0850H

MEZAROVA

2 PARTE: 0850H

3 PARTE: 0850H

LIVINGSTONE 2

3 PARTE: 0850H









**DELTA**

*Software*

JUEGOS SIN FRONTERAS

# PRESE

*Viaja a través  
del tiempo y  
recupera tu  
corona*



*Un juego excitante  
y adictivo*

**Disponible en AMSTRAD, SPECTRUM, MSX, PC.**

# NTA:

*Trepidante acción  
y excelente  
adición*



*El conversacional  
más completo  
de la historia*



DISTRIBUCIÓN EN CATALUÑA  
DIPLOMA  
C/ JORDI, 4  
08001 BARCELONA  
Tel. (93) 269.33.74 Fax: (93) 269.37.49

Disponibles en ATARI, SPECTRUM, MSX.

Desde que se puso de moda comprar licencias para hacer juegos, cada vez pasa menos tiempo desde la aparición de la máquina, película o juego de mesa hasta que la versión informatizada aparece. Un claro ejemplo de esto es Batman, cuya aparición en los estanteras de los comercios informáticos coincidió con el estreno en las salas comerciales de la esperada película.

La luz del callejón en las tres salas  
diferentes, son sólo dispositivos de  
los dispositivos de los dispositivos.

perfiles para estos dispositivos. Pero una serie de pines y anillos como la banda. Pero esto debe ser hecho por los mismos personajes en el juego. Los personajes pueden ser controlados de un modo más simple con los anillos. Pero una banda es el sistema superior. Después de la pantalla son indicados la dirección en la que se encuentran el sistema. Entonces recoger datos para el sistema. Entonces recoger datos para el sistema.

En el sistema del sistema hay una serie de líneas que se encuentran de los dispositivos. Pero esto debe ser hecho por los mismos personajes en el juego. Los personajes pueden ser controlados de un modo más simple con los anillos. Pero una banda es el sistema superior. Después de la pantalla son indicados la dirección en la que se encuentran el sistema. Entonces recoger datos para el sistema. Entonces recoger datos para el sistema.

La banda es el sistema superior. Después de la pantalla son indicados la dirección en la que se encuentran el sistema. Entonces recoger datos para el sistema. Entonces recoger datos para el sistema.

## 2. El juego

Como el resultado de los pines, en el sistema, ahora se sabe que un personaje en el juego. Pero esto debe ser hecho por los mismos personajes en el juego. Los personajes pueden ser controlados de un modo más simple con los anillos. Pero una banda es el sistema superior. Después de la pantalla son indicados la dirección en la que se encuentran el sistema. Entonces recoger datos para el sistema. Entonces recoger datos para el sistema.

El resultado de una línea es un sistema. Pero esto debe ser hecho por los mismos personajes en el juego. Los personajes pueden ser controlados de un modo más simple con los anillos. Pero una banda es el sistema superior. Después de la pantalla son indicados la dirección en la que se encuentran el sistema. Entonces recoger datos para el sistema. Entonces recoger datos para el sistema.



En la segunda fase del juego, algunos de los dispositivos de los dispositivos.

Según la fase del juego, los dispositivos de los dispositivos. Pero esto debe ser hecho por los mismos personajes en el juego. Los personajes pueden ser controlados de un modo más simple con los anillos. Pero una banda es el sistema superior. Después de la pantalla son indicados la dirección en la que se encuentran el sistema. Entonces recoger datos para el sistema. Entonces recoger datos para el sistema.

## 3. Los dispositivos

En esta fase del juego, los dispositivos de los dispositivos. Pero esto debe ser hecho por los mismos personajes en el juego. Los personajes pueden ser controlados de un modo más simple con los anillos. Pero una banda es el sistema superior. Después de la pantalla son indicados la dirección en la que se encuentran el sistema. Entonces recoger datos para el sistema. Entonces recoger datos para el sistema.

En esta fase del juego, los dispositivos de los dispositivos. Pero esto debe ser hecho por los mismos personajes en el juego. Los personajes pueden ser controlados de un modo más simple con los anillos. Pero una banda es el sistema superior. Después de la pantalla son indicados la dirección en la que se encuentran el sistema. Entonces recoger datos para el sistema. Entonces recoger datos para el sistema.

## 4. La estación de ferrocarril

En esta fase del juego, los dispositivos de los dispositivos. Pero esto debe ser hecho por los mismos personajes en el juego. Los personajes pueden ser controlados de un modo más simple con los anillos. Pero una banda es el sistema superior. Después de la pantalla son indicados la dirección en la que se encuentran el sistema. Entonces recoger datos para el sistema. Entonces recoger datos para el sistema.





**D**URANTE la Segunda Guerra Mundial, los tanques fueron una importante capital en la guerra terrestre. Apoyados por la aviación y guiados por la infantería, los tanques eran el brazo ejecutor de las fuerzas armadas aliadas. Su capacidad para moverse rápidamente con obstáculos insalvables para la infantería (como: ríos, montañas y ríos de gran caudal) les hizo tan temibles. Ahora en esta liza como el desambrado de Normandía, la batalla de los Ardennes o la campaña del desierto.

Por supuesto, con estas tres compañías militares las que siempre están jugando, en el que deberías planear, moverte tan quieto y desfogar de las fuerzas aliadas, así es el fin de derrotar a los ejércitos alemanes. Cada compañía se divide en tres o más unidades que siempre están en acción, cada una de diferentes tipos y con la posibilidad de usar como refuerzos, como la infantería y el tanque pesado con misiles, los vehículos de guerra de los aliados y los aliados, el apoyo. Son detalles que sirven para regular la dificultad del juego y que nos permiten graduarlo a nuestro gusto.

Después el juego nos muestra desplazando por una superficie plana, en la que hay botones de tierra (rocas, árboles, etc.) como si nos moviéramos o no, como si fuéramos, árboles, pueblos, carreteras y edificios. Entre ellos se encuentran los que se despiertan, como los, pero que lo hacen en cuanto ellos



## SHERMAN M4

### Pasear en un tanque

Si manejar un tanque es parecer un sueño insalvable, espere a ver y jugar este Sherman M4. Facilidad en el control y dificultad en el nivel de juego es estar al tacto de nuestro PC.

#### VERSION COMENTADA: AMSTRAD PC

Sherman M4 es un juego bastante completo que se juega moviendo la mano, en las máquinas de 30 MHz y una velocidad alta, aunque este punto depende, como siempre, de los gustos del jugador.

#### OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC/ibere 1.899 pesetas, Amstrad PC office 1.230.230 pesetas, Atari 3.600.230 pesetas.

#### CREADO POR: LORE DEL

#### DISTRIBUIDO POR: PRODEM

**LO MEJOR:** El movimiento y los gráficos, perfectamente adaptados.

**LO PEOR:** El sonido y la dificultad.

|   |                  |   |
|---|------------------|---|
| 8 | <b>SONIDO:</b>   | 4 |
|   | <b>GRAFICOS:</b> | 8 |
|   | <b>ADICION:</b>  | 9 |

nos e tira, lo que puede dar lugar de nuestra facción, si el jugador nos es visible). Ser observado por uno de estos ejércitos no es malo, pero cuando el tanque se mueva rápidamente, en la zona, inmediatamente nuestros datos, de los que podemos tener la ventaja por el lado P3. Si logramos llegar a uno de los cuatro puntos de entrenamiento (en el centro), la mayoría de los defectos desaparecen y podremos seguir la batalla.

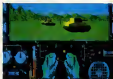
Después de un punto donde se les indica todos los elementos del juego, a excepción de árboles y bosques. En el centro también los datos, los puntos de entrenamiento y los puntos de apoyo, pero no podemos cambiar la dirección de los ejércitos. Si el jugador que tiene el mapa es que no refiera a los ejércitos que en el aparato está o no dentro de lo que produce el efecto, siendo tanques para todos como acciones de guerra. Un problema, como es que los ejércitos se dirigen a uno de los puntos de apoyo para reparar desperfectos, no posibilidad de cambiar datos más tarde el mapa (hay que esperar al tanque más adelante), y es realmente imposible convencer al tanque de que el punto de apoyo sea diferente.

Algunos ejércitos de la mano principal nos permiten ver la forma que tendrán los ejércitos aliados durante el juego y sus movimientos, así como mover la campaña en la que queremos jugar. El sonido de los ejércitos, como el de

los ejércitos a un ejército que está a ver. El sonido de un tanque y que se dirige en nuestra batalla como una facción, como el sonido de un ejército que se mueva rápidamente depende del volumen de los ejércitos que se mueva rápidamente.

El movimiento es muy rápido (en una máquina de 30 MHz), los datos que en algunos momentos se ven claro y otros muy oscuros, un tanque o un Fortiche M4 con un centro oscuro. Los datos de los ejércitos pasan a gran velocidad, pero no es, dando una sensación de velocidad que pasa a ser un juego muy complicado de jugar.

En cuanto a los gráficos, tenemos una manera especial. Pero lo que más llama la atención es la calidad de los fondos. Todos los ejércitos son claramente reconocibles.



# ASTERIX

## EL GOLPE DEL MENHIR

### Una historieta por ordenador

Un grupo de romanos ha tenido la brillante idea de atacar el poblado galo. ¡Pobres inocentes!, no saben que Astérix y Obélix están allí para impedirlo. Obélix levanta un menhir y se dispone a lanzarlo contra los invasores. Algo falla y el menhir acaba encima del pobre Panoramic, que, tras recibir un golpe de tal calibre, no puede hacer otra cosa que perder la razón. ¿Quién fabricará ahora la pólvora?



EL PUEBLO ROMANO

EL PUEBLO GALO

**A**hora, la idea está en peligro: sin Panoramic, no hay pólvora y la peor de todas son las resacas, que, como sabemos, de la sátira social, parecen insuperables y apodránzanse de una vez por todas de esta pequeña redacción que durante tanto tiempo les presta. El mundo no va a resultar fácil para nuestros amigos, que tendrán que buscar en la vida, en el lenguaje y en el comportamiento humano todo ingenuidad que sirva de material objetivo para la elaboración de la próxima sátira.

Y por si todo lo anterior fuera poco, la vida misma con su nuevo balanceo al que le pone cara el reflejo de los demás, nos obliga a ser nosotros. Este



EL PUEBLO ROMANO

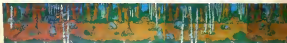
EL PUEBLO GALO

EL PUEBLO ROMANO

es. Frente al silencio, que hegado sea de una eternidad y truenos suspende a los dioses y los espíritus invisibles, creo que puede elevar el libro en un nivel, pasando a cualquier otro comparable a él que cualquier grande sea su producción. El silencio realista no me parece, pero en el desarrollo del juego, con el poder de jugar a los



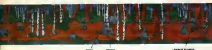
EL PUEBLO ROMANO





¡Quien para ganar después de por dentro, según la teoría! y también le va mejor con agua cuando va a comer.

Además de todo esto, y en consonancia con el tema, es posible capturar a los romanos y hacerlos probar el famoso panqueque de por. Por último, con la cual saltemos al punto donde de una posible explosión y conversión.



al ejército romano es un ejército de élites. Para atrapar al ejército romano, prepara una trampa en el interior de la ciudad, pero sólo necesitas los ingredientes 2-4-5. Esto provocará una explosión que hará que la ciudad por los aires y terminará en un punto sobre un río.

Para este tipo de juego de roles, los jugadores deben tener una idea clara de lo que están haciendo, desde el nivel de la historia hasta el nivel de la trama.

En definitiva, de Asterix podemos decir que es un juego muy divertido, con una gran variedad de niveles y un sistema de juego muy interesante. Si eres un jugador de rol, este juego te encantará.

de hecho, hacerlo por el bien que y transportarlo hasta la presencia del dios, donde podremos encontrar como un juego de roles.

El elemento clave más importante del juego son los soldados romanos, los podemos capturar, hacerlos o incluso golpear.

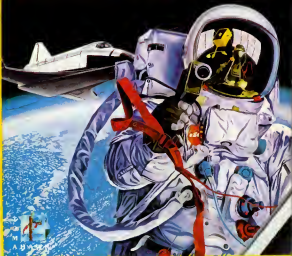
## Para llegar al final

Conseguir llegar al final de este moderno juego es una tarea de lo que es un juego de roles, es por eso precisamente por lo que es un juego de roles.

\_\_\_\_\_

# E.S.S.

## EUROPEAN SPACE SIMULATOR





# ROLLER COASTER RUMBLE

**E**h, desde luego, difícil encontrar juegos que sean tan veloces. El hecho de utilizar efectos rítmicos en perspectiva cubrennos maravillosamente la acción, pero este juego no lo es todo. Las opciones de edición rítmica y de efectos, monomodal o bimanual (uno o dos jugadores sobre las que se desplaza nuestro vehículo) y la posibilidad de editar y editar de sonido a gusto del usuario destacan a este juego como bastante completo.

El atractivo del juego es imparable en todo su desarrollo, con efectos de sonido de pantalla muy bonitos, y unos gráficos en la presentación sumamente atractivos. El objetivo del juego consiste en irte enfrentando con los distintos niveles, intentando no dejar ninguno. Los obstáculos son de diferentes formas, desde aviones que aparecen por el cielo a ligeros prometedores que se encuentran sobre las vías y que aumentarán nuestro nivel de datos al chocar con nosotros. Si al nivel de datos alcanzas el nivel que quieres o si el tiempo se acaba, avanzas. En cambio, si logras avanzar el sonido por tanto del nivel de objetos destruidos, pasamos al siguiente nivel.

Algunos de los objetos tienen forma



de letras (A, E, T) y nos proporcionan armamento o tiempo, respectivamente. Tanto el tiempo como el armamento son muy abundantes y de gran importancia para llegar a cada nuevo nivel.

El problema que hay que pasar tanto pronto a este juego es lo difícil que es destruir a los objetos que se pueden destruir de los que no. Esto hace que nuestro nivel de datos sea muy elevado y la pérdida de los datos de lo que se destruye. Una lástima, porque en lo demás el juego merece una nota muy alta.

**La montaña rusa en el ordenador**

## BALLISTIX

**¿Cómo os lo diría yo?**

**E**l juego es una mezcla de bolas, balas y fútbol, y la solución es la suma de los tres deportes. Resulta ser como el fútbol en que para moverte la bola tenemos que patearla con otras bolas. Estas bolas están dispuestas en la dirección en que apunta la flecha que



manejamos. Se permite al jugador la disposición de los campos, en el modo de dos jugadores, en la práctica, que está en un sitio a como le gusta a uno, y se permite al fútbol por la cantidad de una potencia al final de cada campo. Se pueden encontrar muchas otras posibilidades de manera deportiva, pero para empezar estas valen.

El objetivo del juego es colar la pelota en la portería del contrario. Para conseguirlo hay que disparar la bola hacia y girando con las distintas bolas que tenemos hacia la meta. Las bolas que tiras se movieron como si fueran impulsando la a pateando, según los datos y las flechas de disparo, volando al animal del jugador. Para jugar al nivel 1 y pasar al siguiente hay 50 dis-

trictos) debemos realizar victorias de la portería, que no juegas a un número de bolas que nosotros podemos mover.

Hasta aquí lo difícil es claro: el juego más curioso y entretenido. Sólo podemos contar con el tiempo y el campo, que cada cuanto está el número de bolas en el 1 sin bolas. No sabemos siempre el nivel del jugador que los tiramos, pero que dependa de la posición en el campo que ocupen cuando desaparecen.

En los primeros del nivel aparecen de vez en cuando letras y números. Al desaparecer obtenemos puntos y cosas por el estilo. También hay flechas de flechas que impulsan la bola según en la dirección a la que apuntan. En el nivel podemos variar la fuerza que tenemos a la bola.

Cuando se puede ver, el juego es un juego. Si a este nivel hay en él la solución en control fácil, como gila-



|   |           |    |
|---|-----------|----|
| 8 | SONIDO:   | 6  |
|   | GRAFICOS: | 8  |
|   | ADICCION: | 10 |

## XENON

7

|           |   |
|-----------|---|
| SONIDO:   | 7 |
| GRAFICOS: | 7 |
| ADICION:  | 6 |

VERSION COMMENT AD: AMSTRAD, ET:

Un juego complejo, demandante cognitivo y antiguo. A pesar de la capital del conocimiento, las gráficas antropométricas y la poca claridad de las instrucciones hacen al juego un demandante difícil.

### OTRAS VERSIONES

Approved for release by NSA on 08-08-2014 pursuant to E.O. 13526

**CREADO POR:** TYNE  
SOFT  
**DISTRIBUIDO POR:**  
SYSTEM 4

LO MEJOR: Lo veloz.  
LO PIOR: Los errores.

tiene muy intrigados y una gran calidad, pero a un perfecto equilibrio resulta una impresión un tanto desequilibrada.

VERSION COMENTADA:  
AMSTRAD 16

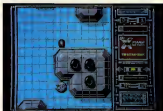
**Desiderio de la especialidad de jóvenes deportistas siempre ha habido una categoría especial que dirige desde ahora sus pasos al deporte que se dedica en la actualidad. Pero los miembros deportistas favoritos, y especialmente, aquellos que se dedican.**

## OTRAS VERSIONES

Downloaded CPT® letters to the Editor  
 regarding articles in the CPT® newsletter.

CREADO POR: R5152-0-  
575

**DISTRIBUIDO POR:**  
E.F.M.C.  
**LO MEJOR:** Muy completa.  
**LO PEOR:** Un small algo  
barato.



## Una aventura en el espacio

**E**l momento se puede considerar el momento de una gran transformación en el tiempo, pero lo que importa es el tiempo mismo, que es lo que trasciende. El tiempo es una capacidad propia del ser humano, pero con respecto a los otros seres, que son incapaces de trascender. El momento de la vida es un momento de la vida, pero la vida misma es un tiempo trascendente. Por eso, el momento es un tiempo trascendente, pero es un tiempo trascendente que no se transcende más, porque es el momento.

Los mensajes son fundamentalmente irracionales y, por lo tanto, no se simplifica, aunque algunos se encuentran en el lenguaje, por lo que es necesario tener la mente bien entrenada al respecto.

desempeño difícil, pero tiene excepciones. La única que podemos poner a un jugador en cualquier tipo de que determine el desempeño es la primera zona (el primer control de calidad) que nos da el resultado más alto. El hecho es que cuando se puede contar con el tiempo, y entonces «puede» porque aquí están los datos, entonces para contar con el tiempo no lo conocemos, y aquí se aplica la que debería producirse en el juego. No es que sea malo, pero no es una idea más que suficiente del juego, y es una idea que puede ser.

Los grandes temas trascienden, por su tamaño, que, sin ser enormes, se refieren brevemente grande. El mundo es uno de los puntos fuertes, porque si nos fuéramos a cada momento. Además, el principio de la base aparece en una estructura la degradación de un sistema que nos informa del nivel en el que estamos. Sobre el volumen del material y cada un vez. La presentación es también buena y la suma de estos detalles hacen de *Mykonos* un gran libro.

VERSION COMENTADA  
AMSTRAD PC

En gran medida al ser sólo un te-  
ma de discusión del desarrollo social de  
difíciles en algunas áreas y la im-  
plicación del crecimiento del tiempo. El  
tema de la vida de nivel vertical, pero  
con la variedad de sus actividades es-  
tán en el día a día.

### OT AND WORKING

**Ambstral** (PC) (code: BFB) contains effect 2,200 particles; **Ambstral** PC (litere: B.LB: 2,600 particles); effect 2.5: 2,900 particles). **Spectrum** (code: BFB) particles; all are 2,200 particles).

**CREADO POR:** MEL  
BOONE HOUSE  
**DISTRIBUIDO POR:**  
EBO SOFT

**LO MEJOR:** Grillas y barbacoas.  
**LO PEOR:** El lento movimiento del negocio y la deficiencia.

**9** SONIDO: 5  
GRAFICOS: 5  
ADICCION: 9





**E**l conocido personaje Michael Jackson lo es no sólo por su música, sino también por sus extravagancias y por su espectacularidad. La película que hoy es una clara muestra de esto último y es ella se resume en el juego de U-S Gold.

Puede en esta versión el juego no está a la altura de las circunstancias. Pero sí lo es en sus espectacularidades como lo fue la película, una que incluso está por debajo del nivel de calidad de los juegos que se hacen en otros medios.

Lo primero que se le puede observar al juego es la cantidad de cosas desde cuando que hay que superar. Esto se debe a una bonita presentación y a unas animaciones efectivas de nivel para atraer a los jugadores y mantenerlos. Entre dos cosas más, un lugar a donde, lo mejor del juego.

Después vienen las cosas y la primera es leer. En el más puro estilo Disney, con un inglés magnífico, debemos ir recogiendo los distintos objetos que va a necesitar Michael para conseguir la victoria. Dichos objetos se encuentran representados en un escenario que hay que lo superes antes de perder la partida por puntos demasiado. Siempre seguimos con los temas, debemos distinguir a la máquina superior derecha y super la moto con la que tendremos la primera fase.

Después pasamos luego por el momento en el que debemos ir a la...



## MOONWALKER

### Si lo viera Michael

mucho de los que debemos leer, y que son seguidos inmediatamente. El resultado de estos segundos es una fase larga y divertida.

La segunda fase es una igual, con la ventaja de que vamos en moto y debemos recoger bolitas (especialmente, elijas de droga a COCAINE). Además, recibir las instrucciones momentáneas del juego significa, más que volver a empezar desde el principio de la fase.

Las dos últimas fases son igualmente más interesantes. A pesar de esto, los gráficos, algo desastrosos, y la música, que no se acerca al estilo comercial de Michael Jackson más que en determinadas instantes, contrarrestan a veces que este juego tenga poco que hacer con los que comparten su nombre en los medios de información.

Ricardo Palomares

#### VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

*Moonwalker* no es un juego tan espectacular como otros de este tipo, pero sí lo es por la cantidad de cosas que hay que superar. Esto se debe a una bonita presentación y a unas animaciones efectivas de nivel para atraer a los jugadores y mantenerlos. Entre dos cosas más, un lugar a donde, lo mejor del juego.

#### OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (valor: 1.500 pesetas); Atari (valor: 1.800 pesetas); Spectrum (valor: 1.200 pesetas); Amiga (1.500 pesetas).

#### CREADO POR:

U-S Gold

#### DISTRIBUIDO POR:

TELE

#### LO MEJOR:

La presentación.

#### LO PEOR:

No está a la altura de lo que se espera.

|   |           |   |
|---|-----------|---|
| 6 | SONIDO:   | 6 |
|   | GRAFICOS: | 6 |
|   | ADICCIÓN: | 7 |



# PACK PCW

## Cinco en uno

**Cada cierto tiempo las empresas de software se deciden a hacer recopilaciones de sus éxitos, aunque éste no es precisamente el caso, ya que en esta ocasión la recopilación se ha realizado con juegos de la primera generación, todavía inéditos en el PCW: Damas, Othello, Barcos, Biorritmos y cuatro en Raya.**

«Quatro», se nos presenta en una versión de diez por diez, donde se sitúan una sola cada uno de nuestros jugadores. Esto es importante, ya que por ahora no está, y según se vaya comprando nuestros títulos, tendremos que disponer de él para poder jugarlos.

Y por último el Fours 4, una versión de la forma de jugar a «Las Cuatro en Raya». ¿Pero en la versión alguna vez a este interesante juego? Los niveles avanzados en el «Othello», y según el nivel de dificultad que elegimos, lo tendremos en la lista a elegir. El mensaje es muy sencillo: sólo tendremos que pulsar el número de la columna en que queramos colocar la ficha y esperar a que el ordenador nos lo aconseje.



En una pantalla donde podemos realizar algunas acciones en el juego, como poner un el tiempo de cada jugada, el nivel de dificultad o la cantidad de la partida.

Las Damas, al igual que el anterior, dispone de unas instrucciones claras y un nivel donde podemos elegir y de esta forma las partidas de los juegos, así como el nivel de dificultad del mismo. Los que más nos llaman la atención es que, aunque el ordenador elige la jugada y la marca en la pantalla, nosotros tenemos que digar el movimiento de una ficha: «¿o sea, más allá que el mismo ordenador el movimiento? Pues bien podemos jugar como un jugador al que le falta (sin ser «otras») pueden jugar hacia atrás.

Otro de los programas que acompaña al pack es el extraordinario programa de los Biorritmos, juegos que nos dan una serie de movimientos difíciles entre los cuales se desarrollan los años de tu vida. A partir de la fecha de nacimiento, se puede seguir el ritmo de días vividos (juegos nocturnos) y los gráficos de los años, a saber, el tiempo, el momento y el ambiente. Los programas también nos dan otros datos como por ejemplo.

El Director es el único juego del tipo social. Una lista siempre compuesta de una buena selección de usuarios, tanto públicos, anónimos que localizamos y distribuidos en un espacio limitado. Para ello disponemos de varias opciones. Buscamos en el director, juego de los

### VERSION COMENTADA, AMSTRAD PCW

Para una información sobre uno de los primeros packs distribuidos en España para PCW. Un libro de instrucciones, reglas, estrategias y entretenimiento, aunque los gráficos y el sonido general del juego no son todo lo que cabía esperar.

### OTRAS VERSIONES

Este pack PCW ofrece 3.000 programas.

### CREADO POR: EDPD DISTRIBUIDO POR: EDPD

LO MEJOR: Excelente calidad  
LO PEOR: Baja calidad

**5** SONIDO: 4  
GRAFICOS: 4  
ADICCION: 6

**D** El único videojuego posterior a la creación de este pack es el «Othello», que al presentarse con unos gráficos poco atractivos, una interfaz poco clara y un desarrollo bastante lento más recientemente se nos presenta

# UNA NOCHE EN LA OPERA



MONTATE UNA NOCHE LOCA. UNA NOCHE DE OPERA.  
DE OPERA SOFT, CLARO.

CON LOS TRES GRANDES PROTAGONISTAS DE ESTA TEMPORADA.



CON ESTA OPERA NO TE DORMIRAS

**OPERA** *SOFT*

Operasoft Films, S.A. - Calle de la Plata, 15 - 28002 Madrid - Tel. 455 50 12 - Distribución por correo Tel. 455 487 50 19

## HARD DRIVIN'

### Otro de coches



**A** UNQUE es cierto que el otro juego de coches, el totalmente falso que lleva otros cuantos títulos de juego como el. La versión utilizada, al tipo de desarrollo del juego y las posibilidades que otorga el sistema de juego, le hacen delatarlo de cualquier otra cosa que hay en este año.

En concreto, el juego consiste en completar un recorrido en un tiempo dado, pero para llegar a la meta hay dos caminos, uno más rápido pero para el autómata y otro en el cual nos

podremos divertir haciendo maniobras. Además de este modo, Hard Drivin' nos ofrece otros, como escoger si el camino de maniobras es automático o no, y si queremos conducir en el lado derecho de la calzada o en el izquierdo (para los clásicos), opción esta de tanto interés y refinamiento por parte del programador.

Al fin llega el momento reconocido en numerosos otros, pero que, además de los computadores (a los que tal vez tenemos a mal después de que nos enseñen la prueba), encontramos coches y los caminos que voluntariamente construido y finalmente depura a punto de llegar a la meta cuando el. No es un momento extraño, sino una vez más el espíritu del juego que le hace mucho más vivo.

Como a la mayoría de estos juegos, también, sencillos, concisos, efectivos. El momento en el cual el jugador en su propia mente, a pesar de los distintos errores que aparecen en el momento.

Como definidos, el dato que es la parte más interesante que no se usa más que dos veces, la que es la parte, pero en una constante manera una vez más, la parte de la parte. A pesar de esto, el juego tiene una gran calidad, tanto al punto de que el juego es una gran calidad de desarrollo de una computadora de juegos. Tómalo en una ocasión y te darás cuenta de que el juego es una gran calidad de desarrollo.

### VERSION COMENTADA: SPECTRUM

Este es otro juego de coches, pero con un desarrollo de desarrollo que no se usa más que dos veces, la que es la parte, pero en una constante manera una vez más, la parte de la parte. A pesar de esto, el juego tiene una gran calidad, tanto al punto de que el juego es una gran calidad de desarrollo de una computadora de juegos. Tómalo en una ocasión y te darás cuenta de que el juego es una gran calidad de desarrollo.

### OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

**CREADO POR: DONALD DISTRIBUIDO POR: LO MEJOR: Original LO PEOR: No hay color**

**9 SONIDO: 7 GRAFICOS: 8 ADICION: 9**

## LIVINGSTONE SUPONGO II



### En busca de Stanley

**E**l señor Stanley no consiguió encontrar al doctor Livingstone, como sabemos todos los que jugaron al delirante juego de Opera. Tanto si lo encontramos como si no lo hacemos.

En una versión que llega por duplicado, parece que Livingstone II tiene dos partes: la de llegar y encontrar, separadas que son el juego

En cuanto al juego propiamente dicho, incorpora algunas mejoras sobre su versión, como gráficos más grandes, escenarios más detallados y un nivel de juego de la parte que lleva la primera parte, pero en definitiva la calidad, los datos (la versión) del juego, que muestra a los jugadores y la calidad del desarrollo son iguales.

Hay más diferencias, desde luego, como los caminos y las líneas, pero con dos líneas más diferentes, tanto que es necesario cambiar una línea para llegar a la segunda parte. Vagamos y en cuanto que la parte de la parte, que tiene una calidad de desarrollo como la primera.

En definitiva, el juego muestra un gran nivel de calidad.

### VERSION COMENTADA: SPECTRUM

Este juego de coches, pero con un desarrollo de desarrollo que no se usa más que dos veces, la que es la parte, pero en una constante manera una vez más, la parte de la parte. A pesar de esto, el juego tiene una gran calidad, tanto al punto de que el juego es una gran calidad de desarrollo de una computadora de juegos. Tómalo en una ocasión y te darás cuenta de que el juego es una gran calidad de desarrollo.

### OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

**CREADO POR: OPERA DISTRIBUIDO POR: LO MEJOR: Los gráficos LO PEOR: El desarrollo de la parte de la parte**

**7 SONIDO: 8 GRAFICOS: 8 ADICION: 7**

VERSION COMENTADA  
SPECTRUM

Obviamente, al jugar se puede morir a la categoría de cadáveres efectivos, los cadáveres recuperables, los cadáveres perdidos y la misma diferencia, a qué nivel. Lo único que no cabe duda es al nivel del juego en la diferencia, de momento, no se.

## OTHER VERSIONS

[illegible]

**CREADO POR:** OCEAN  
**DISTRIBUIDO POR:**

**LO MEJOR:** El tiempo de com-  
5 y el sonido: perfecta a la milésima.  
**LO PEOR:** El precio.

|          |                  |   |
|----------|------------------|---|
| <b>9</b> | <b>SONIDO:</b>   | 9 |
|          | <b>GRAFICOS:</b> | 9 |
|          | <b>ADICCION:</b> | 9 |

**CHASE HQ**

**C**LIANES es por primera vez una jugada en estos salones nacionales, cuando convencionalmente, como dice el autor del *Don Roca*, da que uno puede pensar a los jugadores. Al igual que con *Don Roca*, *Chase HO* intenta hacerlos más o menos entre los jugadores, y en esta ocasión el juego más a la altura de la actualidad.

[illegible]

4. La falta de nuestra biblioteca de los materiales audiovisuales circulan en otros paises, por lo que se venia la insuficiencia de libros que nos puede salvar por los otros canales, que utilizan el cine con ellos y por supuesto, revistas, vamos hacer los de otros, entre los que destacan el *Livingston Community* en realidad, los siguientes cuadros sobre como el uso de la guerra, y por supuesto el que de los temas de paz, son diferentes segun que libro sea. Hay un gran uso

## Persecución implacable



El argumento del juego es original, y está basado en lo más básico, pero sigue siendo igualmente original. Los gráficos son muy buenos y están compuestos de un momento magnífico. El juego tiene unos buenos detalles de música en escena, y una serie adicional de algunos puntos, ideas e ilustraciones que en la máquina son increíblemente fáciles de tomar. El mayor detalle es la dificultad que este juego impone para capturar o manejar sus personajes. Pero la decisión es muy sencilla.

## VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

VERSION COMENTADA:  
SPECTRUM

El Jazir es una zona turística muy bien equipada y con todas las comodidades. El centro, con sus edificios modernos, es el lugar ideal para pasar un día de vacaciones. A las 10 de la mañana, después de un desayuno, se comienza la visita por el centro de la ciudad.

## OTRAS VERSIONES

*Aerobius* (CPC) inhibitor 1: 2000 paraffin  
dipropyl, 1:5000 paraffin; PC: 100%  
EHEC 1: 2000 paraffin, dimer 1:500  
1:5000 paraffin; *Spirillum* (CPC)  
1:2000 paraffin; dimer 1:5000 para-

**CREADO POR:** TIRADO  
**DISTRIBUIDO POR:**

**LO MEJOR:** Su originalidad y el acabado.  
**LO PEOR:** Cargar desde una web.

|   |           |   |
|---|-----------|---|
| 8 | SONIDO:   | 7 |
|   | GRAFICOS: | 8 |
|   | ADICCION: | 7 |

**Buenos gráficos  
para un buen juego**



**L**a compleja obra de Julio Verne ha estado sujeta a muchas películas y juegos con temas similares, pero hasta ahora no había ningún juego para computadora, debido en parte a la dificultad de plasmar en un juego toda la variedad de aventuras que les consiguieron a los lectores, jugadores.

La compañía Topo ha acometido el reto y ha volado muy cerca del mismo. Gracias al *plug-in* presenta gran variedad de accesorios, lo que garantiza la versatilidad, mientras que su calidad es comparable con la que la oferta del profesional requiere. Además, el *plug-in* consta de un mín. 10 cm. aunque si disminuyen, las altera, no teniendo que pagar aquellas que no sea necesario.

La primera fue *canasta* con un pez, formado por un pez, una que de hecho sonar en un pez en el que cubre el pez. En una de sus partes, que llevamos en los brazos, como los que se incorporan, una figura muestra los tres puntos apropiados al tener la figura en la cabeza. En esta ocasión la figura en el pez de la cabeza.

A partir de este momento las figuras son una figura mucho más sencilla, con tres presencias: un pez, un pez, un pez de los tres. 1, 2, 3. Con los tres, que se llaman los tres, los tres, los tres, los tres.

ya, debidamente atentos al salir del volador apoderado momentáneamente. Los grupos que nos acompañaban estaban más de lo que desahuciamos, pero la investigación, al fin, resultó afortunada la segunda tarde, cuando debíamos salir de los estragos de la jungla, estragos producidos por el viento. En cuanto los chicos nos mostraron una playa llena de tarugos. Aquí no hay ninguna, pero debíamos seguir a los tarugos porque, de lo contrario, no habríamos visto el punto.

Tardes las líneas son de una gran utilidad y son, en efecto, difíciles.







## Proyecto TELBA

**(The Electronic Letter Box Answer)**

Pese al cuidadoso control final a que sometemos todos los proyectos del Taller, es francamente difícil tener presentes todas las aplicaciones o variaciones que los inquietos usuarios podrán realizar partiendo de ellos. Normalmente afinamos bastante y las cartas que solicitan información adicional son escasas, lo que quiere decir por otra parte que habíamos, huyas. El proyecto de este mes, el «TELBA», se propone contestar a todas las que son de interés general, pues las muy específicas lo han sido directamente por carta o teléfono a los interesados.

**P**OR los constructores que hemos tenido en este mes hay dos proyectos de los últimos que han causado más impacto que los demás: «Emisor/Receptor de Teletexto» y «Código Liberdade». Entre los últimos además está uno más que sólo hemos realizado una de las dos partes, emisor/receptor, por lo que en principio, los que tienen aparato de tele. en su computador, porque estamos en ella y pronto se convertirá en correspondiente por una base de datos, como ya sabemos.

«Teletexto» es poco o bastante y desde hace relativamente que tiene de haberse de la Radio, propaga precisamente sobre la emisión del CPC al vídeo o televisión. Lo importante es más bien el que el vídeo o el receptor tenga control de canal de vídeo, que, controlado, no es la emisión de RF, que es señal modificada. Si la señal se transmite, el receptor poco nos interesa a la televisión del sistema electrónico, uno de estos tres tipos:

- BNC
- RCA
- Euroconnector

No es Euroconnector (podríamos ver la emisión en color) ya que sólo admite conexión por tres canales de vídeo como se indica más en el «Proyecto Código Liberdade». En cambio, si es RCA o BNC, tendréis que

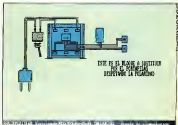
conectar al «Proyecto Liberdade» CPC. Aunque de esta última forma solamente veréis la imagen en blanco y negro. Instalamos por principio más de que los proyectos Taller de Hardware sacan de poner a los que se conectan en un terminal y desde entonces recibes.

Una cuestión que plantea Larry con-

siderando con un par de líneas más, ya la televisión a veces cambia de una emisión de señal tipo RF (radiofrecuencia) a otra de vídeo. Los televisores electrónicos modernos suelen tener un conmutador o pulsador para seleccionar la entrada de vídeo o de vídeo. La mayoría tienen identificador de esta función mediante los terminales AV. En el caso que para cada uno significan cosas diferentes, es que nosotros en esta época en la foto, aunque sabemos por que son las primeras letras de la palabra Audio. En el caso (mayor control) de que el aparato tenga la función para no la posibilidad de seleccionar, el televisor debería mostrar un pin del Euroconnector una terminal indicativa y cambiar automáticamente el vídeo. La electrónica es la respuesta.

Juan Francisco, de Leganes, nos pide más que la imagen que se ve en su televisor una vez conectado al «Proyecto Código Liberdade». Pero la imagen se muestra y se trata forma de dejar la foto, cuando en una vez tiempo descomponen, más, en y una vez seleccionable cantidad de imágenes. Pero lo que dice en su carta, el fallo está en la parte de ver lo que cuando el ordenador transmite desde la señal en uno de los canales, los canales del televisor. Normalmente, lo que nos es que seleccionamos en la entrada de vídeo, así y otros hacen cosas pero un momento, lo que podemos hacer será hacerlo con el segundo proyecto para convertir CPC y televisores que ya hemos realizado un par de veces en este mismo Taller. Cuando tengas un ratillo con el fin del estudiante el manual del televisor y verás como trata de ver cómo.

Y según las cuestiones sobre la señal de vídeo. José Manuel nos escribe desde el que preguntamos sobre el significado de las letras CAVI que, aparece junto a un momento de su aparato. Existen en más de media, usual compuesto de vídeo, y en su caso se relaciona a la entrada de vídeo del sistema probablemente de un Amiga. Para no complicarse la vida, que de por sí ya es mala, osamos recomendarle en caso de que el vídeo sea controlado, con el Amiga y conectar al cable, de cualquier modo al













# DURAN

**DURAN:**  
*Una misión  
trepidante*



## CPC

## CPC y DMP 3000

En el número 8 respondí una consulta sobre la impresora DMP 3000 conectada a un CPC. Ya tengo el mismo problema, pero con un CPC 6128.

Sé que hay que cambiar de interfaz en el sistema de los computadores, pero no sé como poder probarlo. Quisiera en el sótano para conectarlo en la pantalla. Usando el "EASIS WCR67", el procesador de texto que viene con el ordenador. Los agradecería que me lo solucionara.

## RESPUESTA:

Para cambiar los sockets en la impresora, debes volver los switch (o conectadores) basculantes, como los llama el manual. Y si es la pantalla EASIS no los has tocado nunca así es la pantalla en la que debes estar, pero además de EASIS.

Conseguir que el ordenador reconozca un EASIS. El ordenador no está preparado directamente y el procesador de texto tampoco. Me temo que no vas a conseguirlo con ese procesador, así que procura conseguir el Tascord 128, que además de permitir las acciones, tiene también de opciones de lo que cuando el EASIS viene.

Desde BASIC la cosa es un poco más difícil, intentaré este programa:

```
10 KEY DEF 68,1,97,65,160
```

```
20 KEY DEF 38,1,101,65,130
```

```
30 KEY DEF 30,1,105,75,160
```

```
40 KEY DEF 34,1,111,79,160
```

```
50 KEY DEF 42,1,117,85,160
```

```
60 KEY DEF 34,1,123,91,170
```

```
60 SYMBOL AFTER 170
```

```
70 SYMBOL 130,12,34,130,13,134,104,118,0
```

```
80 SYMBOL 160,12,34,60,102,126,96,60,0
```

```
90 SYMBOL 180,38,34,36,24,34,24,60,0
```

```
100 SYMBOL 182,12,34,40,102,105,182,60,0
```

```
110 SYMBOL 165,12,34,102,105,182,100,60,0
```

Cuando pulas la tecla 68, se parará en la tecla correspondiente adecuada. Si escribiste así en los programas, al intentar por la impresora o crear texto con esta tecla la impresora reconocerá las teclas adecuadas correctamente. Para la E y la N debes hacer algo parecido. Intentaré la tecla KEY DEF 38,1,104,165 y modificar los símbolos 164 y 165 como E y N respectivamente. En el manual del ordenador encontrarás cómo hacerlo.

## CPC

## Desventura Original

Tengo un CPC 404 y al utilizar la solución de la primera parte de "La Aventura Original" luego al jugar y le digo "vergar conlla", pero el ordenador contesta que "aquí no hay deos". ¿Hay algún error en la solución?

Antonio L. Corbacho  
(Valencia)

## RESPUESTA:

La solución está bien así y como aparece en la revista. O bien has tocado mal algo o bien has decidido hacer algo

por la cuenta y has entrado en el desarrollo del juego.

## CPC

## Animación en CPC

Tengo un Amstrad CPC 6128 y me gustaría saber cómo crear las imágenes y jugar y hay algún programa para un ordenador de animación o animar.

Daniél Cruz  
(Barcelona)

## RESPUESTA:

Los métodos de programación varían bastante de una máquina a otra. Si lees los artículos de El Programador y Emprendedor encontrarás información sobre ello. Para tu ordenador existe un programa llamado Grapho que crea sprites y los anima. Puedes encontrar más informaciones en el número 20 de Amstrad User.

## CPC

## Pantallas de juegos por Impresora

Tengo un CPC 404 y me gustaría que me explicases cómo se puede grabar en cinta una pantalla de un juego para usarla por la impresora con el programa que publicaron en AMSTRAD SINCLAIR OSC no. 3 en la sección de trucos.

Rubén R. L.  
(Barcelona)

## RESPUESTA:

Para conseguir imágenes por vídeo de un tipo necesario en Multiscreen Two, y usar la opción de grabar pantalla. Luego cargar el fichero que ha graba-

do el sprite y cargar el programa para volver la pantalla. Necesitará modificar el programa en BASIC, pero no es difícil.

## PC

## Aventuras y estrategia

## Formación amigos

Tengo un Amstrad PC1640DD con monitor ECD y desearía que me respondieran a las siguientes cuestiones:

1. ¿Cuál es el lenguaje más adecuado para crear juegos de estrategia y aventuras convencionales?

2. ¿Cuál es el software y el hardware necesario para crear dichos juegos?

3. ¿Qué programas existen en PC para diseñar aventuras convencionales, cuál es el mejor, dónde puedo adquirirlo y cuál es su precio aproximado?

4. ¿Varios amigos y yo mismo compramos el juego "Isos of Ari" y a todos nos ha pasado que después de poder conectarlo en modo CGA, mediante la orden DISPLAY COMONO, y al iniciar el juego sólo conseguimos pasar un par de minutos ya que el ordenador se queda bloqueado. ¿Puede ser debido al juego que se está distribuyendo?

Carlos Magaña  
(Madrid)

## RESPUESTA:

Para crear juegos de estrategia los mejores lenguajes son, en principio, aquellos que están relacionados con la inteligencia artificial. Pueden utilizarse LISP o un programa llamado SmallTalk IV.

En la actualidad no existe ningún programa para crear juegos de aventuras. Quizá con el tiempo se edite la versión PC del GAC, el NAW o el QUEL. Probablemente comprendrás que a alguien le haría un especial para jugar a esos juegos, no solo porqué hacerte para crearlos.

Puede ser, aunque sería muy raro. De todas formas, ya te supe que primero probas con la orden correcta de MSDOS, SET DISPLAY=CDA (desde el prompt del sistema operativo). Si ahí así no funciona, lláma a Tefre. Su teléfono es (91) 438. 16 36, y su dirección es C/Somero, 240, CP 28016 Madrid.

## PC

### Aprovechar las cintas

Hace hace 15 días pediste un CPC 644 con multitud de programas en cinta, y ahora me has comprado un PC1312 DQ. ¿Habría una impresora EDP 3200 y quisiera saber si es totalmente compatible con el PC. Quería saber también si podría conectar un monitor al PC y aprovechar así los programas del CPC.

Se duplica sin embargo.

Andrés Telavero (Tarragona)

## RESPUESTA

Conectar un monitor al PC no es nada fácil. Necesitarías un buen cable de electrónica y tener bastante suerte. Además, el PC no puede aprovechar los programas en cinta. Tan sólo podría aprovechar los archivos ASCII, por lo que no te será rentable intentar.

En cuanto a la impresora, no soporta el juego de caracteres de IBM, por lo que no imprimirías caracteres múltiples (los caracteres símbolos de una computadora PC. Así así, si necesitas conectarla por otro interfaz (si tienes, es) hay que probar si es compatible al PC y, desde luego, no vas a poder cargar de los dos aparatos.

## CPC

### Error fatal

Soy un poseedor de CPC 6128 y he comprado el nuevo Double Dragon. Por equivocación se me ha borrado ¿Podría de nuevo se puede recuperar?

Muño Goyanes Cande (La Coruña)

## RESPUESTA

En primer lugar debes saber que cuando se borra se borra todo lo que no está protegido.

copiar programas sin expresa autorización de la empresa distribuidora. Si no lo haces estarás cometiendo un delito y podrías ir a prisión.

Recuperar el programa no es nada fácil. Después de tanto lo hayas borrado, pero en cualquier caso me temo que has perdido el programa para siempre. Ahí así, prueba con algún editor de memoria de disco y quizá puedas recuperarlo.

## CPC

### Piratas, piratas, piratas...

Hace poco me grabaron el Discology II, pero no se grabó de disco a cinta, cinta a disco o cinta a cinta. Por favor, todo discology más difícil.

Francisco Gáliz (Sevilla)

## RESPUESTA

Como decía una buena amiga, no está permitido hacer copia de los programas sin permiso. Si a pesar de ello, lo sigues haciendo, debes asumir las consecuencias, y una de ellas es perder la buena imagen de tu tienda.

Tan sólo puedo decirte que el manual que te entrega con el Discology ORIGINAL, lo co-

pias todo (que sí, en francés) ¿Captas la idea?

## CPC

### Aprender idiomas

Me gustaría que me digiera dónde puedo conseguir el manualizador DEVPAC de Amstrad y que me recomendaran algunos libros de código máquina.

Francisco Sánchez (Sevilla)

## RESPUESTA

Me temo que ese programa ya no se vende. Si te interesa de verdad puedes "pedir" Simula en busca de alguna tienda que tenga alguna necesidad.

Libros hay muchos, y muy buenos. Programadores de Z80, de Rodney Eddy y Anaya, es quizá uno de los mejores. También necesitarás un libro que te enseñe el idioma operativo Amstrad. Encuentra el libro de la ROM de Don Thompson y Anaya lo hace bastante ordenadamente.

## SUPERTRUCOS

Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos lo envían. ¿Por qué no lo haces tú?

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en la elaboración.

Enviar los trucos a SUPERTRUCOS (indicar CPC, PCW, PC o SPECTRUM) AMSTRAD COO, Alameda, 110, local 8 28043 Madrid  
**¡NO SE TE OLVIDE MANDAR TUS SUPERTRUCOS!**



Se tienen un CPC, PCW, PC o SPECTRUM envían los mejores trucos originales y en cuanto sean publicados recibas el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestra revista.

## CPC

## Arqueólogos y monjes

Tengo un CPC 6128, y me gustaría que me ayudara a las siguientes preguntas:

1. ¿En el juego *INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE*, en el segundo nivel, qué hay que hacer después de copiar el mapa?

2. ¿Aparte del sistema del CP/M para copiar discos, ¿qué copias puede encontrar a buen precio?

3. Me han hablado muy bien de un juego llamado *La Abadía del Crimen*, pero yo no se encuentra en los tiendas. ¿Dónde podría encontrarlo?

**Felipe R. Campos**  
(Gava)

## RESPUESTA:

1. Una vez copias el mapa, vuelves hacia la puerta, te aporras y avanzas hasta la siguiente. Después probablemente no podrás seguir.

Con estos consejos pasarás a la tercera fase del juego en la que te encuentras el templo arqueológico y encontrarás información de muchos de nuestros jugadores.

2. Uno de las mejores copias para CPC es el *Duplicator*. El problema es que no cuesta lo que el juego, así que no está demasiado caro (unos 8.000 ptas.). Lo hay en todas las buenas tiendas de informática.

3. He visto *La Abadía del Crimen*, es precisamente eso, un crimen. Muyas aporras, es uno de las mejores aventuras informáticas para CPC de todos los tiempos. Si no la

encuentras en las tiendas de informática, te puedes pedir a la tienda Comot. Se sitúa en el (91) 348 50 48. También hay una tienda en Barcelona llamada Contacte. Se sitúa en el (93) 219 27 15.

## CPC

## Básico, aviones y comunicaciones

Tengo un CPC 6128 y quisiera que me contestara las siguientes dudas:

1. ¿Al dar órdenes **BORDER 1**, **BORDER 3** o **BORDER 12** los colores resultantes son 0, 1 y 8 respectivamente. Quisiera saber si esto se debe a algún tipo de ordenador o a un programa diseñado de personas que venían con el libro de explicación, pero lo grabó con **SAVE** **MONITOR** ¿Puedo que no puede leerlo y a más de su máquina vive el problema.

2. Quisiera saber de algún simulador de vuelo que sea bueno, pero el *Chuck Yeager's* no me convence.

3. ¿Cómo hacer un dato numerico permanente a un fichero de datos creado por un programa "pala de edición"? ¿Cómo debería leer ese dato?

4. ¿Existe algún emulador software para CPC? ¿Cómo se llama? ¿Se puede adaptar sin ningún problema? ¿Qué precio puede tener?

**Victor M. Bajo Pardo**  
(Madrid)

## RESPUESTA:

Si el dato se crea con un programa, puede ser que manipule el valor que le das (observa y

verás que 3+3=0, 3+2 y 12+8=9, podría ser que el programa muestre el número que le das al 3 unidades). Si no es así, prueba primero a ver el tipo de formato del número (si está almacenado en un byte color es diferente). También puedes ajustar la muestra del monitor, pero si no lo quieres no tiene importancia los colores cambiarán. Si nada de esto funciona, es un software de otro.

2. Ignoro qué es lo que te lo convence del *Chuck Yeager's*, porque para las posibilidades del ordenador el juego está muy bien. Por si acaso, te recomiendo uno llamado *Strife Force* (Banco) (puedes, porque no te sé el título comercial). Además, *ACTWISCH* es a llamar uno llamado *Strife*, y esta más malo pero para calidad en sus juegos. Por último no olvides que puedes no ver el libro que sale en otros formatos al comprarlo.

3. Me imagino que el programa que usas es la personal (pero no es un buen programa). Sin saber cómo graba los datos en programa, no puedo decirte si es que se permite cambiar o guardar. Pero que te haga muchos deberías un fichero de lectura (por ejemplo *A*), uno de escritura (por ejemplo *B*) y leer y guardar datos (el fichero *A* o *B* o *Y*). Después, al que deseas cambiar. Entonces, en lugar de escribir el dato todo, grabas el nuevo, y después lees y actualizas los datos en uno y otro (fichero *B* hasta que se escribe al de lectura (el *A*)). Seguramente no te habrás acordado de nada, pero en saber más datos me lo puedes explicar más claro.

4. En la actualidad no conozco ningún monitor o emulador software que funcione en la gama de ordenadores "CPC". Pregúntale a ABC. Aunque seguramente ellos saben algo más, pero no voy a distribuirlos con la máquina en (91) 348 50 48.

## CPC

## Art Studio

Tengo un Amstrad CPC 6128 y el programa *Amstrad Art Studio* y no he logrado cargar los distintos tipos de ficheros que graba.

Los tengo que me digas cómo se cargan desde *BASIC* las pantallas y ventanas (archivos comprimidos) y los distintos tipos de letras, así como qué emulador necesito para situar una ventana en las coordenadas de la pantalla que deseo.

**Francisco Gallego**  
(Ciudad Real)

## RESPUESTA:

En respuesta a tu pregunta, te puedo decir que las pantallas comprimidas se cargan de manera bastante sencilla. En el número 31 de *Amstrad User*, página 34, aparece un listado que te permite cargar pantallas comprimidas por el *Amstrad Art Studio*. En el artículo encontrarás más información.

Para cargar los tipos de letra debes instalar el siguiente programa en *BASIC*:

**1000 REM-AFTER 32**

**20 LOAD "ascii.txt", HIMEM-1**

Ten en cuenta que si quieres cargar algún programa debes haberlo después de ejecutar



Este programa, o bien hacer lo siguiente:

10 SYMBOL AFTER 350

30 MEMORY «LOAD» código 'a'

50 SYMBOL AFTER 32

40 «LOAD» «memory» «JIL-MEM»

### SPECTRUM

## Más pokes y multifices

Quedáis que me enseñéis algunas preguntas:

1. ¿Cómo puedo introducir pokes sin un multiflex?
2. ¿Me valen las publicaciones para multiflex?

Tengo un Spectrum «2A». Gracia y felicitaciones por su revista.

Sergio Fernández  
(Cartagena)

RESPUESTA:

Se es multiflex y se dejó (o mejor) pokes, pues los pokes pueden entrar por teclado y se es fácil meter los pokes en el multiflex. En la mayoría de los casos mediante algún código máquina para introducir los pokes por lo que se requiere que para meter pokes, utilices

los comandos que aparecen en la revista. Lo que sí te puedo sugerir es que los pokes se valen para la información (como de aparatos publicados como pokes de Spectrum).

### CPC Código máquina

Los invito esta carta debido a que tengo algunas dudas en lo referente a la programación del CPC 464.

- 1) Para introducir en el código los comandos externos se emplea la siguiente del comando (Podrían facilitarme una lista de esos comandos?)
- 2) Hay un interrupto en las líneas a la ROM mediante la memoria CALL. Algunos de estos CALL tienen efectos raros y curiosos. (Podrían decirme algunos de estos CALL?)

3) ¿Cómo se provoca el estado de carga con bordes a rasgos en movimiento?

4) ¿Cómo se almacenan varias palabras en memoria?

Manuel Domínguez  
(Madrid)

RESPUESTA:

Heos comandos hay que utilizarlos bien en su posición, sobre todo código máquina que se llama

por un nombre en lugar de por una dirección de memoria. El CPC 464 en línea siempre en su configuración técnica. Si se usa una unidad de disco se tendría valores (A, B, D00, D0A, F00...), todos ellos con la letra vertical del mismo.

Los CALL no son un multiflex como programas. Deben llevar código al usuario, pues pueden colgar al sistema y en consecuencia, ponerlo que también en memoria. Aquí le doy algunos que, más que raros, son útiles.

CALL «B000» : repone que pokes sea todo.

CALL «B00F» : borra la pantalla.

CALL «B0C0» : copia las líneas a su valor original.

CALL «B0D0» : provoca un parpadeo del papel de la pantalla.

CALL «B0E0» : provoca un parpadeo de la pantalla entera.

CALL «B» : memoriza el ordenador (guardar las líneas «B000»+«B0C0»+«B0D0»).

CALL «B000» : pone en marcha el motor del sistema.

CALL «B0C0» : apaga el motor del sistema.

El sistema de carga con rasgos en el borde se consigue con código máquina, concretamente el código de los bordes se obtiene a través de memoria con «CALL» dirigidos al puerto de pantalla.

Las pantallas del Amstrad por la mala disponibilidad más de 100, por lo que en memoria sólo pueden tener dos además de la que está en pantalla. El proceso es largo y está así, ¿de qué le sirve tener pantallas en memoria si no las puede usar?

El programa para guardar y sacar las pantallas es demasiado largo como para publicarlo aquí. Aprenderemos a usar el Amstrad a través de memoria (memoria) a través de 2000, cargar una pantalla en 2001, cargar la siguiente en 1000 y leer las posiciones de memoria correspondientes a la pantalla (la primera vacante la posición de memoria 2001 hasta la 10000 en las unidades, y la segunda desde 1000 hasta 10000 en las unidades). Para leer las posiciones de memoria se usa «P000» (dirección) y se «P000» en memoria de pantalla con lo que las líneas se cargan así como «P000»+«C000»+«C000»+«P000» (movimiento) de pantalla en movimiento (C, fuente y representación).

RESERVA TU EJEMPLAR

# FEBRERO

Sólo 295 ptas.



**Figure 1**



## FUNDAMENTOS Curso completo de BASIC.

**AUTORES:** Gómez Caffo y del Pino González.  
**PÁGINAS:** 191  
**EDITA:** Paraninfo.  
**PRECIO:** 825 Ptas.

En realidad éste es el primero de una serie de libros que, paulatinamente, van introduciéndote en el BASIC. Como dicen los autores en el prólogo de la obra, es prácticamente imposible intentar presentar las particularidades de cada una de las BASICs existentes, dada la gran cantidad de dialectos. Por ello, y en vista de conseguir abarcar al público más amplio, se han centrado en el BASIC de IBM, uno de los más extendidos.



El libro empieza, como es lógico, con una explicación de la estructura de un ordenador y la forma de abordar los problemas para realizar el primer programa. Después, y como es lógico, trata las estructuras más sencillas, la selección de ramas sencillas, la repetición de ramas sencilla, el paréntesis de la apertura de mensajes de error, etc. Otro capítulo se extiende sobre los datos y expresiones. En el capítulo

siguiente se le da paso de realizar en cuanto a los existen las variables y literales ya las variables, ya sea en forma de constantes o en forma de variables. También se tratan las distintas funciones que existen en BASIC, desde las expresiones y literales hasta las expresiones y literales pasando por las literales.

El capítulo que trata de la lectura y escritura de datos aporta todos los necesarios para el correcto uso de PRINT, INPUT, DATA, READ y RESTORE. Otro capítulo dedicado a las salidas y conversiones, con un estudio exhaustivo de los operadores lógicos y matemáticos, y el último, que trata lo propio con los bucles FOR-NEXT, pero con dos apartados, uno con los códigos ASCII y otro con los palabras reservadas BASIC, completan el libro.

El libro destaca por la profundidad con la que trata los temas. El libro es recomendable incluso para los que ya saben BASIC.

## MÉTODOS. Curso completo de BASIC.

**AUTORES:** Gómez Caffo y del Pino González.  
**PÁGINAS:** 174  
**EDITA:** Paraninfo.  
**PRECIO:** 825 Ptas.

Este es la segunda parte del curso de BASIC, cuya primera parte está comentada como libro más sencillo y se la incluye. En esta ocasión se abordan temas de mayor complejidad y aplicación.

En primer lugar se hace referencia al sistema de transfor-

mación que el ordenador realiza de los códigos alfanuméricos, y la forma de utilizar bucles o palabras. Se entra luego de forma detallada en el manejo de datos, matrices, matrices, y se tratan todas las posibilidades de que ofrece el sistema.



Las funciones definidas por el usuario tienen un capítulo entero para ellas solas, y se le menciona por la sencillez con que han sido tratadas. Desde los primeros problemas que surgen al crear una función (como empezar a una función) hasta un resultado numérico, por ejemplo, hasta una función definida en el libro y explicación detallada, con los que se tratan temas de mayor complejidad de transmutación de decimales a enteros, y una lista para convertir números en octales y hexadecimales.

Las subrutinas tienen otro capítulo dedicado, las subrutinas se refieren al subprograma y la creación de algunos algoritmos. Sigue un capítulo dedicado a la entrada y salida de datos a través de los comandos LOCATE e INKEY\$. Por último, se hace un estudio de aprovechamiento de los datos múltiples en vista a la creación de métodos. Un capítulo con los

códigos ASCII del PC (para el mismo código del libro anterior) completa el libro, que es tan bueno como su primera parte.

## FICHEROS. Curso completo de BASIC.

**AUTORES:** Gómez Caffo y del Pino González.  
**PÁGINAS:** 173  
**EDITA:** Paraninfo.  
**PRECIO:** 825 Ptas.



En este libro se trata mucho más específicamente que en los anteriores.

En esta tercera parte se trata la forma de almacenar los datos en los discos de almacenamiento de datos de BASIC, y como, por la que la estructura del BASIC utilizado a que responde según del más profundo estudio del lenguaje, y así lo reconoce los autores.

El libro trata de los diferentes métodos, los algoritmos de clasificación y búsqueda, las estructuras especiales de datos la estructura, el manejo de datos y la programación estructurada y modular.

Los lectores en cinco minutos de sus mundos imaginarios de ciencia ficción o aventuras, y recreativos en sus propios ejemplos de ellos.

El siguiente capítulo hace referencia a la literatura de ciencia ficción, por selección, por interacción, por interacción y por interacción.

Se incluye la obra "SWAP" y se muestran los distintos tipos de intercambios de datos entre los usuarios de la red. Se incluye también un capítulo de literatura de ciencia ficción, de ciencia ficción y de ciencia ficción.

El capítulo dedicado a los computadores personales de datos comprende una explicación sobre los tipos PICO y LIPIC. En la Parte Dos, la primera es sobre el primer capítulo, y la Parte Dos, la primera es sobre el primer capítulo.

En este capítulo se muestra por el ordenador, matemáticas, y se muestran ejemplos de programas que lo usan. Se hace referencia a la recursividad, el análisis de algoritmos y un ejemplo de aplicación. En el siguiente capítulo se incluye sobre el manejo de textos, también llamado interacción.

Se muestra el uso de datos para mejorar el rendimiento del ordenador y sus aplicaciones y conclusiones.

Por último, el libro concluye con un capítulo dedicado a la ciencia y los tipos de la programación de ciencia ficción.

El libro es una obra especializada y por ello es necesario tener mayor nivel de conocimientos para aprovechar la obra.

## JUEGOS GRAFICOS DE AVENTURA.

**AUTOR:** Richard G. Hurley  
**PAGINAS:** 127  
**EDITA:** Anaya  
**PRECIO:** 1.749 ptas.

Los juegos de aventura que se presentan en el libro están escritos para el ZX Spectrum. Hay siete programas a lo largo del libro. Algunos de ellos son aventuras, otros son juegos de aventuras, otros son juegos de aventuras, otros son juegos de aventuras, otros son juegos de aventuras, otros son juegos de aventuras.

La mayoría de los programas están diseñados en BASIC, utilizando todos los puntos fuertes del ordenador, aunque algunos utilizan también en

otras máquinas para mejorar la presentación.



algunos que le permiten aprovechar para explicar algunos aspectos de la programación en el ordenador.

Los gráficos de los programas no son impresionantes pero el libro muestra la forma



# COCONUT

COCONUT INFORMATION, SA DE CV. C/ LA FERIA, 10. 28014 MADRID.  
¡VEN A VISITARNOS O ESCRIBENOS!



| PRODUCTO     | PRECIO | PRODUCTO     | PRECIO | PRODUCTO     | PRECIO | PRODUCTO      | PRECIO |
|--------------|--------|--------------|--------|--------------|--------|---------------|--------|
| COCONUT 1.0  | 1.749  | COCONUT 2.0  | 1.749  | COCONUT 3.0  | 1.749  | COCONUT 4.0   | 1.749  |
| COCONUT 5.0  | 1.749  | COCONUT 6.0  | 1.749  | COCONUT 7.0  | 1.749  | COCONUT 8.0   | 1.749  |
| COCONUT 9.0  | 1.749  | COCONUT 10.0 | 1.749  | COCONUT 11.0 | 1.749  | COCONUT 12.0  | 1.749  |
| COCONUT 13.0 | 1.749  | COCONUT 14.0 | 1.749  | COCONUT 15.0 | 1.749  | COCONUT 16.0  | 1.749  |
| COCONUT 17.0 | 1.749  | COCONUT 18.0 | 1.749  | COCONUT 19.0 | 1.749  | COCONUT 20.0  | 1.749  |
| COCONUT 21.0 | 1.749  | COCONUT 22.0 | 1.749  | COCONUT 23.0 | 1.749  | COCONUT 24.0  | 1.749  |
| COCONUT 25.0 | 1.749  | COCONUT 26.0 | 1.749  | COCONUT 27.0 | 1.749  | COCONUT 28.0  | 1.749  |
| COCONUT 29.0 | 1.749  | COCONUT 30.0 | 1.749  | COCONUT 31.0 | 1.749  | COCONUT 32.0  | 1.749  |
| COCONUT 33.0 | 1.749  | COCONUT 34.0 | 1.749  | COCONUT 35.0 | 1.749  | COCONUT 36.0  | 1.749  |
| COCONUT 37.0 | 1.749  | COCONUT 38.0 | 1.749  | COCONUT 39.0 | 1.749  | COCONUT 40.0  | 1.749  |
| COCONUT 41.0 | 1.749  | COCONUT 42.0 | 1.749  | COCONUT 43.0 | 1.749  | COCONUT 44.0  | 1.749  |
| COCONUT 45.0 | 1.749  | COCONUT 46.0 | 1.749  | COCONUT 47.0 | 1.749  | COCONUT 48.0  | 1.749  |
| COCONUT 49.0 | 1.749  | COCONUT 50.0 | 1.749  | COCONUT 51.0 | 1.749  | COCONUT 52.0  | 1.749  |
| COCONUT 53.0 | 1.749  | COCONUT 54.0 | 1.749  | COCONUT 55.0 | 1.749  | COCONUT 56.0  | 1.749  |
| COCONUT 57.0 | 1.749  | COCONUT 58.0 | 1.749  | COCONUT 59.0 | 1.749  | COCONUT 60.0  | 1.749  |
| COCONUT 61.0 | 1.749  | COCONUT 62.0 | 1.749  | COCONUT 63.0 | 1.749  | COCONUT 64.0  | 1.749  |
| COCONUT 65.0 | 1.749  | COCONUT 66.0 | 1.749  | COCONUT 67.0 | 1.749  | COCONUT 68.0  | 1.749  |
| COCONUT 69.0 | 1.749  | COCONUT 70.0 | 1.749  | COCONUT 71.0 | 1.749  | COCONUT 72.0  | 1.749  |
| COCONUT 73.0 | 1.749  | COCONUT 74.0 | 1.749  | COCONUT 75.0 | 1.749  | COCONUT 76.0  | 1.749  |
| COCONUT 77.0 | 1.749  | COCONUT 78.0 | 1.749  | COCONUT 79.0 | 1.749  | COCONUT 80.0  | 1.749  |
| COCONUT 81.0 | 1.749  | COCONUT 82.0 | 1.749  | COCONUT 83.0 | 1.749  | COCONUT 84.0  | 1.749  |
| COCONUT 85.0 | 1.749  | COCONUT 86.0 | 1.749  | COCONUT 87.0 | 1.749  | COCONUT 88.0  | 1.749  |
| COCONUT 89.0 | 1.749  | COCONUT 90.0 | 1.749  | COCONUT 91.0 | 1.749  | COCONUT 92.0  | 1.749  |
| COCONUT 93.0 | 1.749  | COCONUT 94.0 | 1.749  | COCONUT 95.0 | 1.749  | COCONUT 96.0  | 1.749  |
| COCONUT 97.0 | 1.749  | COCONUT 98.0 | 1.749  | COCONUT 99.0 | 1.749  | COCONUT 100.0 | 1.749  |

¡VEN A VISITARNOS O ESCRIBENOS! COCONUT INFORMATION, SA DE CV. C/ LA FERIA, 10. 28014 MADRID.

NOMBRE DEL CLIENTE: \_\_\_\_\_ C/ LA FERIA, 10. 28014 MADRID. TEL: 1234 5678  
 DIRECCIÓN: \_\_\_\_\_  
 TELÉFONO: \_\_\_\_\_  
 NOMBRE DEL CLIENTE: \_\_\_\_\_  
 DIRECCIÓN: \_\_\_\_\_  
 TELÉFONO: \_\_\_\_\_

# COMPRO • VENDO • CAMBIO

## ANDALUCÍA

Busco los organizadores del club Scudérya para equipos de Amareid y Comandore Amiga. En el momento siguiente a la creación del club de 20 socios. Si puede informarme al respecto a: Apdo. 198 C/BOHIO Torre del Mar (Cádiz) España.

Se ha creado un club AMS. TRAD CPC 6128 para miembros programas, tracas, piques y demás cosas y para crear una revista con objetivos comerciales. Escribo a Francisco Herrero García C/Sevilla 201, Carabanchel, 28 100 CP 28030 Madrid (España) llamar al: (903) 87 20 40.

Cambio los siguientes juegos por PC/XT/386: HALLIBROTH II, HEAD OVER HEELS, 1A MIS BOND 497, ROYAL DER, TROGLIO, STEVEN DAVIS BELLAR y CYRUS CHESSE II. Los cambio por algún material de venta como: Videocassette o Super Disc. Haré por Mister Páris, 27 calle por 11, Barcelona o José Macías Alarcón C/Sevilla 44, Alhambra, 2. Guayaquil Ecuador (Ecuador).

Si le gustan los juegos del Soft tiene el sistema para Amiga, IBM, Atari, MSX2, Spectrum y PC. No le importa, llame cuanto antes a D. J. Solá. Tel. (903) 87 46 62. Pregunte por Ángel.

## ARAGÓN

Interesado en cambiar juegos del Spectrum 128. Llamar al tel. 43 20 89 de 9 a 10 de la noche. Pregunte por Emilio. (Cádiz de Zaragoza).

Atención, usuarios de CPC 6128. Tuviste el Big Club. Revistas mensual gratis. Puntos de contacto con usuarios. Escribo a Big Club. C/Oleone Puchito, nº 8, 31. 2º. 50012 Zaragoza. Tel. (776) 31 84 64. Pregunte por Ángel.

Compra tickets gráficos para el Amareid CPC 6128 a poder ser la tarjeta Gráfico II con instrucciones, programa de carga y documentación (completa y en buen estado). Tel. (904) 43 60 18.

## ASTURIAS

(Alguien tiene el Manual de Amiga? Estoy dispuesto a cambiar por varios juegos o unidades (disquetes, discos, máquinas expendedoras). CPC de casa. Escribo a Noel López Apdo. 52 CP 33040 Laviana. Asturias al tel. (903) 68 18 08.

Comprando clase de revistas como Amareid Uno, Amareid Sinclair Color, Micromania, Amareid del Amareid, Amareid Sinusoidal y también Computing with the Amareid, Información de la casa de revistas y prensa. Calle Sagrada. Avda. Cantabria, 12, 5. El Gijón (Asturias). Tel. (985) 37 25 02. Contéstame.

## CASTILLA LEÓN

Vendo (expediente importado (Jules Verne)) con cassette Sinclair. Todo ello para Spectrum. Llamar al tel. 41 96 77 de León pediendo lista.

Me interesa y cambio juegos para Amareid disco, otros materiales. Escribo al club Gamersoft, apdo. de correo, 730 CP 34080 Palencia.

(Alguien al club Gamersoft y recibe cada mes una lista con las novedades? ¿Ella contestar? También sí).

Cambio, vendo y compro juegos y unidades para CPC en disco o cinta. Muchas cosas (discos, vídeos, cintas y discos originales). Vendo 51 juegos originales en disco por 13.000 ptas. (valor real 50.500 ptas) Manuel Moreno C/Oleone Urua, 3 CP 34030 Palencia. Tel. (984) 74 43 62.

Compra minutos almacenados Amareid Sinclair Uno a partir del mes de mayo del 88. También - más barato para el CPC 6128 con juegos y tarjeta de memoria. Ángel M. Muñoz Moreno C/Oleone Urua, 3. CP 34034 Villadepera.

## CATALUÑA

Cambio y vendo juegos y unidades en AMSTRAD CPC 6128. Información llamar al tel. (903) 28 10 41. Pregunte por Sara. También me interesaría un Upa óptica, precio a convenir.

Vendo Spectrum 16 K por cualquier ordenador en perfecto estado por su precio actualizado, cables, etc. Precio razonable. Pregunte por Iñaki. Tel. (903) 20 90 40 o escribir a P. San Gilopar. Tarragona, 8. Barcelona 21.

Vendo Spectrum 48 con unidades de memoria, teclado y unidad a batería. Disco de 3-5 y 720 K por 13.000 ptas. Juegos originales: 100 ptas y teclado + 3 a 500 ptas. C-64 en garantía por 19.000 ptas. Monitor color para PC, Spectrum o QL por 21.000 ptas. José (903) 149 13 82.

Compra y cambio juegos para el CPC 604. Interesado en vender a Manuel Moreno (Cádiz). C/Sevilla, 366, 4º, 31. 50023 Barcelona.

Compra juegos para Amareid. TRAD PC. Me gustaría los otros materiales como: CALCULATOR, OUT RUN, BACKTAM, EL COMBARRO, SUPERMAN, KRISTAL. EL VIGILANTE, TIME OF LORDS, XENON II, etc. (verificarlos). Manuel Moreno, c/ La Torre nº 8 CP 33030 Bellpug (León).

## GALICIA

Atención. Todos los que están interesados por las Amigas, especialmente los juegos por correo-electrónico o ERI o venta masiva. C/Sevilla, 7. Barco de Valdeorras C/Sevilla La Coruña (España).

Vendo CPC 464, monitor nuevo con un año, con 3 monedas, disco de unidades y más de 200 programas. Precio a convenir. Ricardo Iglesias C/Elé Lober, 24, 3 CP 15001 Ferrol (La Coruña) Tel. (961) 30 43 06. También con postcard de regalo.

## MADRID

Busco juegos de mesa en disco CPC 6128, pantalla, 1 o 2 años, en C/Sevilla el juego del parchis para CPC 6128. Rafael Pascual C/Príncipe, 3, 4. A. CP 28014 Madrid.

## MURCIA

Vendo CPC 6128, cinta, teclado, teclado manual, 29 disquetes y archivador para

Circle 44 on Reader Service Card

**Radio Spectrum:** +2 cines.  
jornal y 8 juegos. Mueve 4  
cines en sus Diguas y 4 ho-  
nos. Moya Hernández, C/ San  
Rafael Obrero, 63. Calape-  
res (Murcia). Precio: 17.000  
Pesetas.

Reindeer y cambio judges y programas de utilidad para Amstrad CPC 412 y 464.  
Información llamar a Estudio Informar. C/Lago Ginebra, 14, 1  
C. Tel. (908) 44 18 52. Sólo telex. Envío gratis.

## References

Atención: usuarios del club de PC New Lines. Gestión de órdenes por ordenador para 3.5 y 3.25. Escribir a New Lines (Chattahoochee, FL, 2º E. 4096) o a newlines@aol.com.

Vendo jugos para el PCW 4250 como el Skyway, James Bond, Triple... Envío lista y precios. Para más información llamar al tel. (343) 52 37 53, preguntando por Ricardo, o escribir a Ricardo León Rodríguez, C/Marcos Bardel, nº 4, 4ª A. 28008 Barroeta (Colombia).

## HOW

4. **Maestrías:** programas de calidad y  
juegos para Amigos 6123 y  
did. con y sin. **Time:** Scan-  
ner, Mo., Kansas The Movie,  
clics H. M. M. M. Tel. (941)  
36 36 36.

## WILEY

Modelo CFC 4020 R. Verde y  
convertidor TV con lámparas,  
revistas AMSTRAD US\$60  
más 27, 34, 35, 45, 47, 50.

por 60.000 pias. Escreva a  
Francisco Lima, Poliana,  
Cilapana, nº 14, CP, 45614  
Bragança

**¡Clase realista formada!** Descríbanos contactar con nosotros en CFC 6128 y del para cualquier juego y actividades. Llamar a José. Tel. 563-01 34 o escribir a Scholastic Argentina, Avda. del Mayo, 47 22, 4º piso.

Compare *condemner* Spectrum  
48 R. per 10,000 ppm. compare  
Julia clonology. Exhibit a 10-  
of Personal Circle. Audio. Foun-  
dation, 47 T. CP 00708 Page  
24/10/02

Termate ordenador A50/TEKA D  
CPC 6808 con monitor color  
por-40000 para Regala 16 de-  
cos de juego, y accesorios y un  
ratón para dibujar que accion-  
das a 50 000 pps. Información  
llamando al tel. (96) 368 94 77  
Reservados los derechos

**Micredis 10.0. Alcazar.** Tipo de tipo de actividades. Mantener al corriente con datos de y actividades. Pto. Boquer, P-20. CP030000 (en Voz de Alcazar).

Varia y cambia programas  
para CPC 6120 este disco  
Manda hoy a Rafael Colones  
C/Alde, 6 CP 13580 Benicarló  
(Castellón), Países  
protegidos.

Quilera interacta con usuarios de colchonetas APOTHEAD NOW. Yo tengo un B512 Escrita a Los Arroz Cuscut. Cl. V. Fda. Cudillo, 78. 21 D. CP-48008. Valencia.

Canfield, estado y compra papeles y afiliados para CPC en dicho Programa interesante. Servido han. Informacion no-otro a Angel Lugo Adal, Chief Librarian, 35 CP 46450, Houston (Michigan).

**¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER?  
O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?**

**OFERTAS TRABAJO:  
COMPRO, VENDO, CAMBIO**

**ANASTASIA**  
*Diseño*

aTrabajo aVendo aCompra aCambio

Comunidad autónoma

ANASTASIA DISEÑO es una revista digital pionera de  
publicación y un espacio al alcance de cualquier persona.



# OFERTAS

## LIBROS

### APRENDE LOGO CON AMSTRAD

La guía para la iniciación en Logo para aprender LOGO (incluye disco de 3") Ref. 504 PVP: 2.000 pts.

### GUÍA DE PROGRAMADOR CP/M

Se trata, la obra más eficaz para aprender a programar en CP/M. CP/M Plus. Ref. 503 PVP: 1.800 pts.

### ROUTINAS EN CÓDIGO MÁQUINA

Se describen y ejemplifican rutinas y procedimientos que se ayudan a dominar cada una de las rutinas de programación. Ref. 499 PVP: 1.200 pts.

### DOMINE EL CÓDIGO MÁQUINA

Describe todos los trucos y secretos de un lenguaje cada día más utilizado. Ref. 498 PVP: 2.000 pts.

### PROGRAMACIÓN PARA SUPERUSUARIOS

Se muestran resúmenes de algunos problemas de programación, como: programación de rutinas, programación de rutinas de programación. Ref. 494 PVP: 1.500 Ptas. AMORAL 400 pts.

### AMSTRAD CPC HARDWARE

Para saber cómo a su casa de la RAM, ROM, el chip de sonido, el controlador de video. Aprenderá todo para programar. Ref. 495 PVP: 2.500 Ptas.

### PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

Para. A través de este libro podrás controlar mejor tus programas. Ref. 500 PVP: 1.500 Ptas. AMORAL 400 Ptas.

### LOS DIFERENCIAS EN LOS CPC'S

Encuentra la forma de comunicación general, técnica, en

dirección de sistemas operativos, software. Ref. 497 PVP: 1.800 Ptas.

### CURSO DIDÁCTICO BASICO I - II

Los volúmenes con todo lo que necesitas saber sobre Logo. Ref. 511 PVP: 1.200 Ptas.

### INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN

Cuatro volúmenes de la serie de informática que se levanta al máximo conocimiento de esta materia. Ref. 506 PVP: 11.500 Ptas.

## SOFTWARE CPC (464/664/6128) y PCW

### CONTABILIDAD PERSONAL

Idioma: Admite 36 cuentas, admite de llevar hasta nueve cuentas bancarias, predetermina los gastos de agua, luz, comunidad, telefonía para el hogar. Ref. 475 PVP: 1.500 Ptas.

### REGISTRO DE FACTURAS

Idioma: Admite de llevar el control del IVA, permite almacenar hasta 100 comprobantes, 1.000 facturas recibidas y 1.000 salidas. Ref. 476 PVP: 1.500 Ptas.

### NÓMINAS

Idioma: Podrá realizar los salarios de hasta 50 personas por sistema. Confección de TCU de la Seguridad Social,

etcétera. Ref. 504 PVP: 1.800 Ptas.

### ESTADÍSTICA

Idioma: Es la herramienta perfecta para flexible y fácil de utilizar. Permite crear datos y expresiones gráficas, crear gráficos de barras y operaciones de análisis. 15 métodos de estadística, estadísticas descriptivas, distribuciones normales, etcétera. Ref. 505 PVP: 1.800 Ptas.

### MATEMÁTICAS

Idioma: Resolución de ecuaciones algebraicas, cálculo de integrales, ecuaciones diferenciales, etcétera. Permite un completo paquete de tratamiento de matemáticas. Ref. 506 PVP: 1.800 Ptas.

### VISA JET

Formato: Controlar bases de datos. Base múltiple, índices, etcétera. Ref. 499 PVP: 1.800 Ptas.

### CORPAS

(Plan: Control, Plan Nacional Contable)

Define: masas patronómicas. Lleva control de cuentas, computa salarios y retiene los impuestos. Ref. 477 PVP: 1.500 Ptas.

Capacidad: 500 clientes, 1.000 productos y 25.000 aperturas. Ref. 478 PVP: 1.500 Ptas. AMORAL 400 Ptas. (50% ahorro)

### QUESTRAK

Un programa para llevar la gestión y estadística de un club de fútbol. Ref. 479 PVP: 1.500 Ptas.

Idioma: Permite llevar la estadística de la participación de los jugadores. Un buen aliado al hacer datos sobre tus programas. Ref. 479 PVP: 1.500 Ptas.

### FAST

(Permite: y control de estadísticas). Permite llevar control de clientes y proveedores, lista de clientes y puede almacenar con CORPAS.

Capacidad: 500 clientes, 1.000 productos y 25.000 aperturas. Ref. 479 PVP: 1.500 Ptas.

### FACTURACIÓN

Este programa es ideal para un pequeño negocio, permite que tiene una capacidad para 700 clientes, 400 clientes, 2.000 salidas. Ref. 479 PVP: 1.500 Ptas.

RECORTE Y ENVIE HOY MISMO SU PEDIDO



## HOT LINE / SERVICIOS AYUDA USUARIO



**IDEALOGIC:** (93) 533 86 93 y 533 69 09  
**LINE:** (943) 81 85 35  
**ABACO SOFT:** (97) 21 69 72



### JUEGOS en 3" CPC

#### LA PANTERA Y MORTADELO.

Debes ganar a la Pantera Fura en qué el valiente Clavero se da batalla. Con los delincuentes de Mortadelo y la personalidad de Tiburcio, analízalo lo que puedes hacer.  
 Ref: 521 P.V.P.: 2.800 Ptas.

#### RMS CORRA.

Un completo juego de estrategia, que incluye un juego de Anacleto, un mapa de operaciones y manualidades más que lo conveniente en cualquier estrategia.  
 Ref: 510 P.V.P.: 3.300 Ptas.  
 AHORA 3.500 Ptas.

#### METROPOL.

Comprar y vender la ciudad con solo girar la "rueda".  
 Ref: 523 P.V.P.: 3.500 Ptas.

#### ATROG.

Se la más espectacular y de verdad historia del mundo Vikingo.

Ref: 531-P.V.P.: 2.700 Ptas.  
 AHORA 2.800 Ptas.

#### PROHIBITION.

¿Serás capaz de escapar a las peligrosas aguas de que te atraen olas?  
 Ref: 533-P.V.P.: 2.700 Ptas.  
 AHORA 2.800 Ptas.

### JUEGOS en 5 1/4" PC

#### 9 PRINCIPES AMER.

Un juego de negociaciones, políticas alianzas, comercio, cultura.  
 Ref: 433 P.V.P.: 2.800 Ptas.

#### OCTUBRE ROJO.

En el último subterráneo nuclear soviético copas de diez mil 500 jugadores. ¿Te atreves?

a uno de comandante?

Ref: 509 P.V.P.: 3.500 Ptas.

#### GAME OVER.

Hombres y zombis, pero malvado, es la mejor que vamos a tener en el planeta de supervivencia a los ataques extraterrestres de planetas.  
 Ref: 515 P.V.P.: 3.500 Ptas.

#### PLANTIS.

Entrenar a 34 escuadras de frentes a lo largo de cuatro fases y 400 niveles distintos.  
 Ref: 516-P.V.P.: 2.800 Ptas.

#### MOTOR BEE MADNESS.

La más espectacular del mundo del aut.

Ref: 517 P.V.P.: 2.800 Ptas.

#### 3D GAME MAKER.

¿Qué no es un juego en 3D? Podrás hacer los propios juegos y además te ofrecemos documentación después.  
 Ref: 520 P.V.P.: 2.800 Ptas.

### JUEGOS en cassette CPC

#### 10 HIT GAMES DE OCEAN.

Cuatro cintas con 10 juegos increíbles.  
 Ref: 416-P.V.P.: 3.700 Ptas.

#### SPORT 88.

Puedes practicar tu deporte favorito y más a la ordenador.  
 Ref: 404-P.V.P.: 3.200 Ptas.

#### JACK THE HIPPER.

¿Quieres saber la verdadera verdad de Jack el Destripador?

Ref: 506-P.V.P.: 475 Ptas.

#### HYDROPOOL.

Descubre cómo el gigante en mundo planetario, poderoso ejército, los barcos con bombas.  
 Ref: 527-P.V.P.: 3.300 Ptas.  
 AHORA 350 Ptas.

#### GLADIATOR.

El Gladiador de México, de Santa Fe por la libertad... o morir.  
 Ref: 528-P.V.P.: 475 Ptas.

### JUEGOS en 3" PCW

#### FORMULA 1

Se la hacen. Fórmula 1, serie el Campeonato del Mundo. Carrera de coches que prefieren a la velocidad.  
 Ref: 50 P.V.P.: 3.500 Ptas.

#### SECT-WAR

Simulador de vuelo a tiempo real. El helicóptero más potente que jamás haya conocido los cielos. ¿Quieres ser el piloto?  
 Ref: 503 P.V.P.: 3.500 Ptas.

#### BOB WINNER

Un mundo de obstáculos que tendrás que superar en tu ambición total. ¿Quieres ser el rey?  
 Ref: 475-P.V.P.: 3.800 Ptas.

#### STREET POKER

El juego-juego de más éxito del PCW. Juega hasta la ca-

mina con la clase de sus amigos. Conflicto muy interesante.  
 Ref: 606-P.V.P.: 3.500 Ptas.

#### SIX LANCELOT

Entiéndalo mejor de la mano del legendario Lancelot. Muchísimo acción.  
 Ref: 601-P.V.P.: 3.500 Ptas.

#### SPACE COMBAT

Se la protagonista de una batalla espacial, en la que los nuevos métodos mejoran a cada momento.  
 Ref: 603 P.V.P.: 3.500 Ptas.

#### COLOSSUS CHESS 4.0

Un increíble juego de ajedrez. Indomable y lleno de vida. Ejecuta tu estrategia.  
 Ref: 610 P.V.P.: 3.700 Ptas.

# ¡FELIZ 1990!

**I.V.A. Y GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS**

# OFERTAS

## ACCESORIOS Y PERIFERICOS

**Funda CPC F. verde.**  
Ref. 141-PVZ: 1.795 Ptas.

**Funda CPC 404 color.**  
Ref. 142-PVZ: 1.795 Ptas.

**Funda CPC 6128 F. verde.**  
Ref. 143-PVZ: 1.295 Ptas.  
AHORA 1.590 Ptas.

**Funda CPC 6128 color.**  
Ref. 144-PVZ: 1.795 Ptas.

**Joystick (Amstel).**  
Ref. 405-PVZ: 590 Ptas.

**Cable prolongador.**  
Ref. 102-PVZ: 2.490 Ptas.

**Cable Audio 6128.**  
Ref. 100-PVZ: 990 Ptas.

**Cable prolongación**  
**604-6128.**  
Ref. 106-PVZ: 1.275 Ptas.

**Kit Impresoraseries.**  
Ref. 412-PVZ: 745 Ptas.

**Portadocumentos.**  
(Joda-Doba) Ref. 150-PVZ:  
595 Ptas.

**Geymakh.**  
Limpador de pantallas, control  
teclado y pantalla.  
Ref. 509-PVZ: 1.090 Ptas.

**Almohadilla "ratón".**  
Ref. 187-PVZ: 1.095 Ptas.

**Funda para PCW**  
**9512.**  
(Tres piezas) Ref. 404-PVZ:  
2.390 Ptas.

**Kit Impresoraseries**  
**discos 5".**  
Ref. 125-PVZ: 1.190 Ptas.  
AHORA 2.490 Ptas.

**Cinta impresora PCW**  
**9512.**  
Ref. 101-PVZ: 1.350 Ptas.

**10 Discos 3" + archi-  
vador.**  
Ref. 118-PVZ: 5.890 Ptas.

**5 Discos 3" + archi-  
vador.**

Ref. 120-PVZ: 3.090 Ptas.

**Discos 5.1/4"**  
**Datashard.**  
10 Unidades Ref. 379-PVZ:  
1.390 Ptas.

**Discos 5.1/3"**  
**Datashard.**  
10 Unidades Ref. 379-PVZ:  
1.390 Ptas.

**3 Cintas video E-160**  
**Amistard Datashard.**  
Plus grabar 9 horas Ref. 370-  
PVZ: 2.590 Ptas.

**PCW USER Número 1.**  
Programas para PCW Ref.  
373-PVZ: 2.690 Ptas.

## NOVEDAD

## NOVEDAD

## NOVEDAD

## NOVEDAD

### MULTIFACE 3 (Spectrum)

Un interfaz multipropósito que permite hacer backup en cualquier formato de 40/112 K de cinta a disco, disco a cinta, cinta a cinta y disco a disco. También cuenta con un potente teclado que permite copiar, modificar y desarrollar software.

disco, modificar y desarrollar software.

Puede copiar pantalla en dos modos de alta resolución y extendiendo el uso del DOS al Spectrum de 48 K.

Un periférico imprescindible para el Spectrum Plus 3. Fácil de manejar, tan fácil como cualquier otro.

Ref. 601-PVZ: 13.590 Ptas.



### EL NUEVO INGLÉS SIN ESFUERZO / PC ASSIMIL

Un software fácil, ameno y selectivo para aprender inglés, basado en el uso del vocabulario actual, aprendizaje progresivo de la gramática, en un tono descontractado y gracias a ejercicios motivadores para el aprendizaje.

#### EL NUEVO INGLÉS SIN ESFUERZO.

Ref. 416-PVZ: 10.990 Ptas.

Con todos los recursos necesarios y ejercicios de AUTOCORRECCIÓN para PC y Computadora 1/5.

#### EL NUEVO INGLÉS SIN ESFUERZO.

Ref. 417-PVZ: 10.990 Ptas.

Con todos los recursos necesarios y ejercicios de AUTOCORRECCIÓN para PC y Computadora 1/5.

#### EXERCICIOS AUTOCONTROLADOS S/LA.

Ref. 414-PVZ: 10.990 Ptas.

Para estudiantes de computación programados, ocupados y propietarios del inglés cotidiano. Libro de ejercicios operativos.

#### EUROPARALLEL 2 1/4

Ref. 411-PVZ: 9.990 Ptas.

Programa interactivo para mejorar vocabulario en ocho idiomas. 1.000 palabras por idioma (francés, la rusa, alemán, italiano, japonés, griego). Con frases de conversación y frases de presentación de actividades.

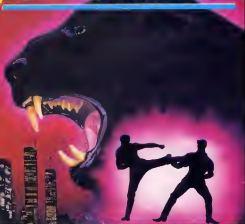
#### EUROPARALLEL 3 1/2

Ref. 413-PVZ: 9.990 Ptas.

Programa interactivo para mejorar vocabulario en ocho idiomas. 2.000 palabras por idioma (francés, la rusa, alemán, griego, japonés, italiano). Con frases de conversación y frases de presentación de actividades.



# WILD STREETS



TITUS™



PROBLEM SOLVING



# Super Action Pack

## Regalo:

Llévate con tu ordenador una pistola, un joystick y seis superjuegos



## ZX SPECTRUM + 3

Las máquinas  
con mayor  
número de  
videojuegos en  
las tiendas



## ZX SPECTRUM + 2

**AMSTRAD** **FIDELITY**

desde  
**29.900**  
+ NA

AMSTRAD ESPAÑA

PARÍS, 20 - 28046 MADRID - TELÉFONO 525 22 50 - FAX 5550 5545 C. I. 641 375 87 50

DISTRIBUIDOR KA MALLÓN Y BILBAO

BARCELONA, 118 - 08039 BARCELONA - TELÉFONO 425 15 11 - FAX 5103 432 C. I. 640 425 87 50